Belgien bfr 199,- Dänemark dkr 38,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 9700 Luxemburg Lfr 199,- Niederlande hfl 11,- Österreich öS 70,- Schweiz sfr 9,50 Spanien ptas 820,-
ISSN 0947-7810

PC Games CD-ROM & Mag

9/95
COMPUTEC VERLAG
4 398333 109900 09

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin
Quelle: IVW

DM 9,90 mit CD-ROM

Explosiv

3D Lemmings

Der vierte Teil in 3D

High-Speed in SVGA

Formula One Grand Prix 2

MicroProse macht das Rennen

COVER-CD-ROM

Live-Reportage
Wing Commander 4
15-minütiger Blick durch die Kameras

FADE TO BLACK
Spielbares Demo in Die Hard-Manier

APACHE LONGBOW
Phantastisches Demo der Hubschrauber-Simulation

DARKER
3D-Polygon-Demo: Psygnosis zeigt, wie´s geht!

plus Lemmings 3D, Atlas, Command & Conquer, Crusade und viele mehr...

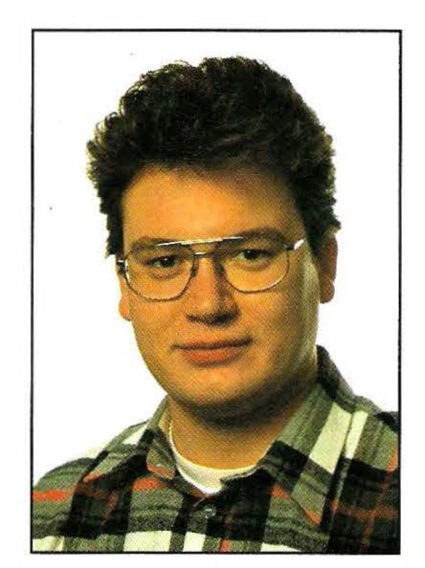
386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 42 Nürnberg

mit CD-ROM



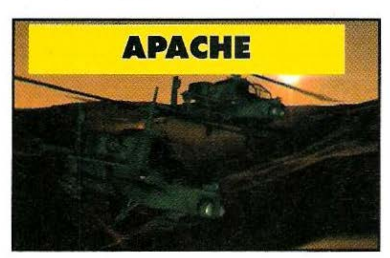
WHAT'S UP?

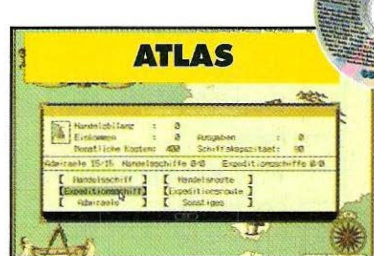
Eheschließung

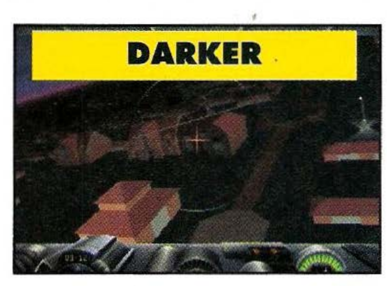
Die Verlobung fand schon vor rund einem Jahr statt - aber jetzt haben sie sich endgültig das Jawort gegeben: Der wohlhabende alte Mr. Hollywood und die blutjunge, attraktive Miss Spieleindustrie gehen von nun an auf unzertrennlichen Pfaden durchs Leben. Spätestens seitdem die Klappe für die ersten Filmaufnahmen zu Wing Commander IV gefallen ist, ist die Vereinigung offiziell und auch noch salonfähig. Wie man bereits aus unserem WC IV-Special der letzten Ausgabe erkennen konnte, passen die beiden auch prima zusammen. Ein solches Ereignis, das hoffentlich der Startschuß für viele weitere Film-/Spiele-Ehen sein wird (mit deren Früchten wir PC-Spieler uns dann vergnügen werden), darf natürlich nicht nur auf Papier, sondern auch auf Zelluloid festgehalten werden. Also schickten wir unseren US-Redakteur Markus Krichel, begleitet von einem Kamerateam, ein weiteres Mal in die RenMar Studios, um das mit Worten schwer zu beschreibende Dreharbeiten-Feeling in Ton und Bild festzuhalten. Und obwohl mein Kollege Thomas Borovskis und ich den Platz auf unserer Cover-CD lieber für Spiele als für Videofilme verwenden, konnten wir uns dieses einfach nicht verkneifen: Als absolutes Video-Schmankerl präsentieren wir Ihnen eine fast 15-minütige Reportage von den Dreharbeiten. Wenn Sie sich den Film betrachtet haben, werden Sie uns sicher zustimmen, daß er seine knapp 80 MB wirklich wert ist. Wer an 3D-Weltraum-Spielen nicht so sehr interessiert ist, kommt in der aktuellen PC Games natürlich genauso auf seine Kosten: für die Strategie-Fans unter Ihnen stellen wir die fertige Version von Command & Conquer vor, für eingeschworene Abenteurer gibt es Simon the Sorcerer 2 und die anderen werden natürlich auch auf Ihre Kosten kommen - sei es mit unserem Sportspiel-Special oder unserem Joystickvergleich. Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihnen Ihr

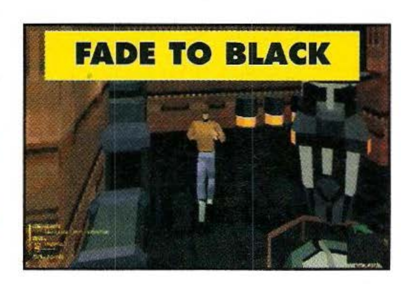
Oliver Menne
Leitender Redakteur PC Games

Die Highlights auf CD-ROM



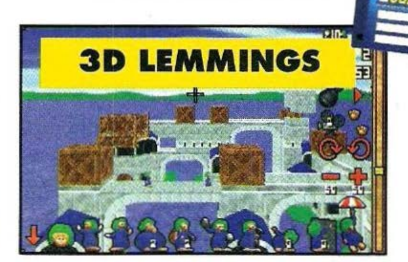






Die Highlights auf Diskette





Den Garantie-Coupon und die Reklamationsadresse finden Sie auf Seite 62.

Die PC-Games Cover-CD-ROM 09/95

Spiel ohne Grenzen

Sommerloch hin, Sommerloch her! Was soll es, über Programm-Knappheit zu klagen, wenn man nur lange genug suchen muß, um in den Schubladen der Hersteller die "Perlen" für den Herbst zu finden. Mit etwas mehr Aufwand als sonst haben wir für Sie eine CD-ROM zusammengestellt, die sich sehen lassen kann. Neben den üblichen Spieledemos gibt es diesmal auch - exklusiv für die PC Games - eine Filmreportage über die Produktion der nächsten Wing Commander-Folge.



Der Inhalt

D:
- Demos
  - Apache Longbow
  - Kiyeko
  - Crusade
  - Kingdom
  - Command & Conquer Teaser
  - The Vortex
  - Darker
  - Lemmings 3D
  - Atlas
  - Fade to Block
- Shareware
  - Beat the Bomb
  - World War II
  - Wibbles
  - Creep Clash
  - Kokei
  - Verrückte Diamantmine
  - Nejilian Flux
- Bugfixes/Updates
  - Frontier - First Encounters V05 Floppy-Update
  - Frontier - First Encounters V05 CD-Update
  - Machiavelli V 1.1
  - Virtual Pool Video Driver Update
  - Descent Vollversion V 1.4
  - Super Street Fighter Turbo V05 Floppy-Update
  - Super Street Fighter Turbo V05 CD-Update
  - USS Ticonderoga Update
  - Harpoon 2 Update
  - Renegode V 1.1
  - Daedolus Encounter V 1.2
  - Zephyr V 1.1
  - Virtual Pilot Test-Disketten-Update
  - PC Games Cheat Update 7/95
  - NBA Live 95 Pro Audio Spectrum Update
  - Klik and Play US-Version 1.1
  - The Journeyman Project Turbo Fix
- Special
  - Soundkarten-Treiber Teil 1

Wing Commander IV - Behind the Scenes

Unseren Hintergrundbericht über die auf Hochtouren laufenden Dreh- und Programmierarbeiten zu Wing Commander IV können Sie einfach über unser DOS-Menüprogramm starten. Von dort aus wird Ihr Windows automatisch gestartet. Sollten Sie (wir mußten in seltenen Fällen Fehlfarben bei einigen 265-Farben-Treibern unter Windows feststellen) damit Probleme haben, müssen Sie trotzdem nicht auf den cinemotischen Genuß verzichten. Starten Sie einfach Ihren Windows-Dateimanager und rufen Sie die Datei "WCIV.AVI" auf - dann sollte die Farbdarstellung auch auf Ihrem System einwandfrei funktionieren. Falls Sie ein älteres Computersystem (386er-CPU) oder ein SingleSpeed-CD-ROM-Laufwerk benutzen, könnte es außer dem zu Stockungen im Filmablauf kommen. Wir empfehlen Ihnen in diesem Fall, die Datei "WCIV.AVI" auf ihre Festplatte zu kopieren und mit Ihrem Video-for-Windows-Player zu starten. Da das Video von uns so komprimiert wurde, daß es auf einem 486er-System mit DoubleSpeed-Laufwerk mit co.15 Bildern pro Sekunde abläuft, sollten es den meisten PCs keine Probleme bereiten.



Apache Longbow

Ein rasend schneller Hubschraubersimulator, der sich sowohl an die Fans von Gunship 2000 als auch an die Comanche-Freaks richtet. In letzter Minute bekamen wir dieses polygon-orientierte Schmuckstück von Interactive Magic in die Finger und wollen es Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

Fade to Black

Another World in 3D! Von Delphine Software International kommt ein Action-Knüller, der sich handlungsmäßig an Another World orientiert, sich aber ähnlich wie Alone in the Dark steuern läßt. Das Archiv enthält einen Anleitungsfile, der die Tastaturbelegung erklärt. Für alle, die von Fade to Black begeistert sind: Im nächsten Monat präsentieren wir ein 45 MB-Demo.



3D Lemmings

Keine Angst - mit 3D-Lemmings erwartet uns kein weiterer XXXX-Clone, in dem es darum geht, die liebenswerten Lemminge niederzumachen. Obwohl das Spielprinzip das gleiche geblieben ist, hat sich an der Präsentation einiges geändert. Die spielbare Demo bietet Ihnen zehn Levels.



UND SO GEHEN SIE VOR

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File "START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, starten Sie die Datei VESA_INS.BAT, die selbsttätig den Typ Ihrer Grafikkarte analysiert. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM und lesen die dort zu findenden Hinweise oder schlagen Sie in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch "von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

WENN ES TROTZDEM NICHT GEHT...



Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit "exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Menü-Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit dem Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen ("Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

DAS INTERFACE

Das "elektronische" Impressum

Slideshow ein-/ausschalten

Infos zum jeweiligen Programm

Zurück ins Hauptmenü

Dieser Button führt Sie in das Menü mit den spielbaren Demos

Im PC Games-Shop finden Sie interessante Bestellangebote für aktuelle Spiele

Hier finden Sie die neuesten Shareware-Spiele

Eine Seite zurückblättern

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

Eine Seite nach vorne blättern

Schickt Bestellung/Beschreibungstext an Drucker (LPT1)

Startet/installiert das aktuelle Programm

Welches Original-Spiel bietet die PC Games-CD-ROM in diesem Monat (Hinweis: die PC Games CD-ROM mit Originalspiel ist für DM 19,80 bei Ihrem Zeitschriftenhändler erhältlich)

Zurück zum DOS

MAKING
CD-SHOP
DEMOS
SHARE
BUGFIX
ORIGINAL
ENDE
ACTION
Programm XY

PC GAMES COVERDISK

Auf der PC Games-Coverdisk finden Sie diesmal Demoversionen von Future Dimensions und 3D-Lemmings. Um ein Programm zu installieren, legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk und starten Sie die ausführbare Datei INSTALL. Ein menügesteuertes Installationsprogramm führt Sie anschließend durch die weiteren Schritte. Falls die Demos auf Ihrem Computersystem nicht einwandfrei funktionieren, versuchen Sie, es von einer Bootdiskette aus mit der folgenden Systemkonfiguration zu starten.

Datei AUTOEXEC.BAT:

```
PATH=C:\DOS
PROMPT $P$G
```

Datei CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
BUFFERS=30
FILES=30
```

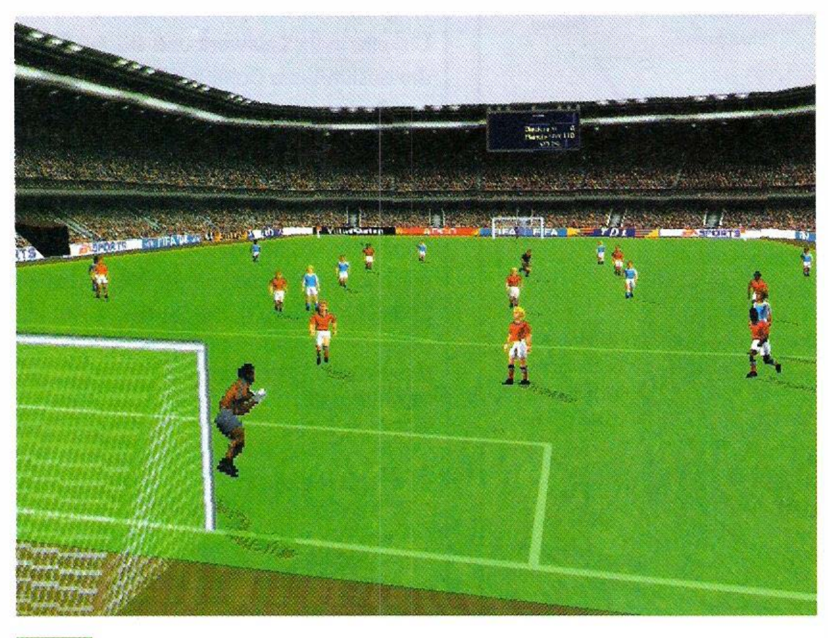
Andere Systemtreiber (Maus, CD-ROM, etc.) fügen Sie bitte so ein, wie es Ihr Systemhandbuch verlangt.

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

REVIEWS



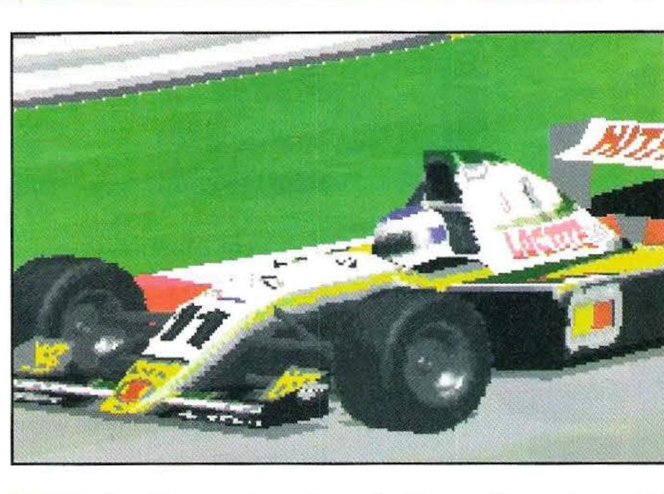
Schon seit Jahren steht das Label EA Sports für Qualität. Egal ob beim Eishockey, Basketball oder Fußball, in allen Bereichen kann das kanadische Unternehmen neue Standards setzen. Markus Krichel stattete der erfolgreichen Softwareschmiede in Vancouver einen Besuch ab und brachte brandheiße Informationen und Bilder zu FIFA Soccer 96, NBA Live 96, NHL Hockey 96 und PGA Tour Golf 96 mit nach Hause. Angesichts der hervorragenden Qualität aller Produkte kann man davon ausgehen, daß Electronic Arts im Bereich Sportspiele in der nächsten Zeit den Ton angeben kann. Ein Zeichen für das großartige Marktverständnis bei EA Sports ist, daß alle Spiele in der Zukunft mit einer SuperVGA-Option ausgestattet werden und deshalb noch realistischer wirken. Im vierseitigen Special beschreibt Markus Krichel seine ersten Eindrücke zu den kommenden Superhits!

PD & SHAREWARE

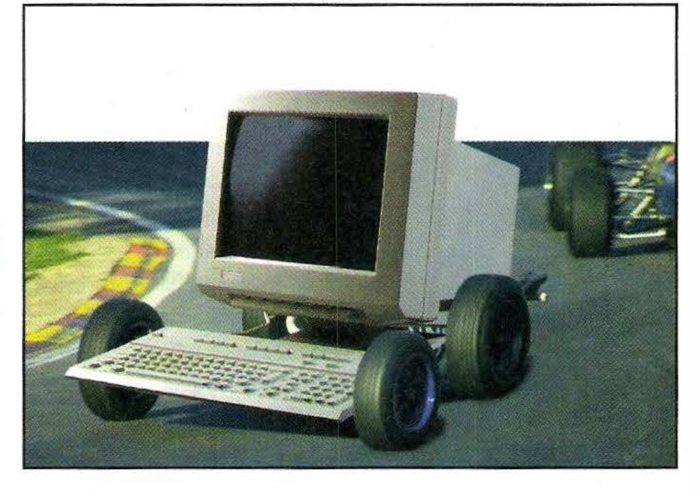
SPECIAL

MULTIMEDIA

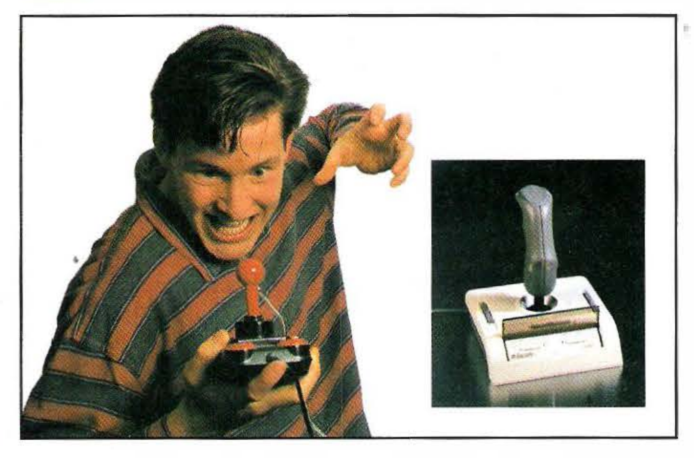
COMPETITION



20 Geoff Crammond hat tief in die Trickkiste gegriffen und verspricht, daß Farmula One Grand Prix 2 den Vorgänger locker in Tasche steckt: schnelle SuperVGA-Grafik und viel bessere Spielbarkeit sollen für noch mehr Rennspaß sorgen!



130 Eine Frage plagt jeden PC-Besitzer: wie kann ich meinen PC noch schneller machen? Wir verraten Ihnen, wie Sie mit einfachen Tricks noch mehr aus Ihrem Rechner rausholen können: softwaremäßig und ohne sündhaft teure Zusatzhardware.



126 Der Markt der Eingabegeräte boomt: Joypads, Ruderpedale und Flightsticks sind mittlerweile genauso wichtig wie extravagante Soundkarten oder turboschnelle Grafikkarten. Wir haben einige Joysticks unter die Lupe genommen.

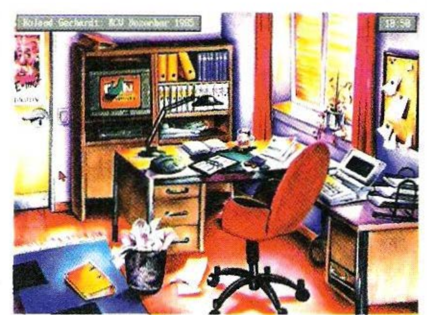
UP TO DATE

Fair Play

Spielemagazin selbstgemacht



Sie wollten schon immer einmal einen Blick hinter die Kulissen einer Spieleredaktion werfen? Oder gar ein eigenes Magazin herausgeben? Dann müssen Sie sich nur noch wenige Wochen gedulden, denn Ende September möchte Independent Arts, die bereits mit Future Dimensions den ersten großen Erfolg feiern konnten, Fair Play auf den Markt bringen. Als Chefredakteur eines Computermagazins müssen Sie den Überblick über die Finanzen und die redaktionelle Ausrichtung behalten, Kontakt zu Lesern herstellen und pflegen und diverse Gespräche mit Herstellern und Anzeigenkunden führen. Außerdem müssen Sie sich Gedanken über Marketingmaßnahmen und personelle Erweiterungen machen, damit Ihr Heft nicht den Bach runtergeht. Das sind aber nur einige Aufgaben und Probleme, die sowohl bei Fair Play als auch bei der realen Heftproduktion auftauchen können. Der Clou: es wurden alle Redakteure und Zeitschriften der Jahre 1986 bis 1995 integriert. Spielt man beispielsweise das Szenario 1992, so taucht im dritten Quartal PC Games auf...



Grafisch tendiert Fair Play in Richtung Biing! und Anstoß, zeichnet sich also durch eher lustige als tierisch ernstzunehmende Zeichnungen aus. Auch die Benutzeroberfläche macht einen ordentlichen Eindruck. Mit wenigen Mausklicks kann man sich durch die Menüs klicken, ohne umständliche Wege gehen zu müssen.

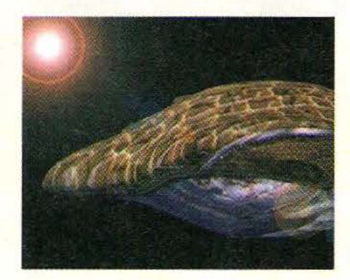
Info: 486, CD-ROM, September, Independent Arts

CHECKPOINT USA

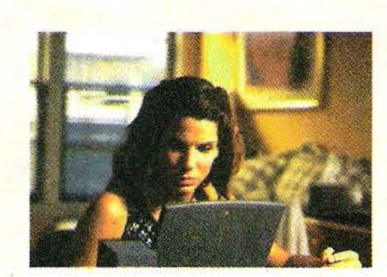
by Markus Krichel

☞ **Herr der Zeiten. Millennium** von **Take 2 Interactive** ist eine recht interessante Mischung aus Science Fiction-Abenteuer und Gottspiel. Vor 10.000 Jahren haben die kriegerischen Microids vier andere Rassen komplett ausgelöscht - ein Umstand, den der Spieler wieder rückgängig machen muß. Zu diesem Zweck bedient er sich einer Zeitmaschine und reist 10.000 Jahre in die Vergangenheit, um die vier Rassen, die zu diesem Zeitpunkt noch existieren, zu retten. Das Gameplay läuft in 100 Jahr-Intervallen ab, in denen man dafür zu sorgen hat, daß die Microids nicht die technologische Oberhand gewinnen. Sollte das gelingen, wird der Spieß umgedreht, und die Microids bekommen die Hucke voll. HEY - das hätte man auch friedlich lösen können!





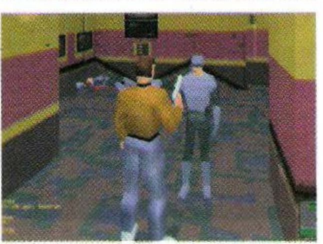
☞ **The Net.** Es hat ja früher oder später kommen müssen: Ein Film über die Gefahren, die auf dem Info-Highway lauern, läuft im August in den amerikanischen Kinos an. **Sandra Bullock** spielt darin eine Game-Designerin (!), die per Zufall beim Hacken die geheimen Akten des Geheimdienstes einsieht und dabei von den Agenten ertappt wird. Nun beginnt eine fröhliche Hatz, deren Szenen teilweise während der Winter-CES in Las Vegas gefilmt wurden. Die interaktive Variante die-



Fade to Black

Neuer Name für Crossfire





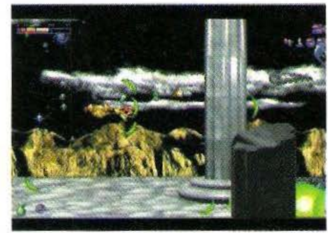
Die Heavy Metal-Band Metallica konnte einst mit „Fade to Black" einen ihrer größten Erfolge erzielen. Ob das nun für Delphine Software der ausschlaggebende Grund für eine Namensänderung war, ist dennoch fraglich. Fakt ist, daß Crossfire jetzt den düsteren Titel Fade to Black trägt. Mit diesem Spiel zollt Delphine Software dem anhaltenden Trend zu 3D-Actionspielen Tribut: In der Rolle des aus Flashback bekannten Conrad müssen Sie gegen die Heerscharen einer außerirdischen Macht antreten, um die Welt vor dem Untergang zu bewahren. Das Spiel präsentiert sich als eine Mischung aus Bioforge und Alone in the Dark, wobei die findigen Franzosen sogar an einen leistungsfordernden SuperV-GA-Modus gedacht haben. Schleichend, laufend oder springend bewegt man sich durch verschiedene Levels, sammelt zur Lösung notwendige Gegenstände auf und ist ständig auf der Hut vor den schleimigen Aliens. Vor allem das ausgeklügelte Kamerasystem läßt keine Wünsche offen: niemals befindet sich ein Monster im toten Winkel - Sie können sich selbst überzeugen, das Demo befindet sich auf der Cover-CD-ROM.

Info: 486, CD-ROM, September, Delphine/E.A.

Future Dimensions

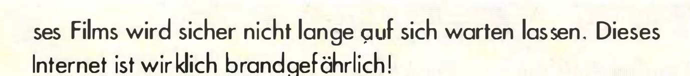
Sorry, Independent Arts





Mit Überraschung hielten wir vor drei Wochen die endgültige Packungsversion von Future Dimensions in Händen. Das fertige Spiel hat nun nichts mehr mit der Vorabversion zu tun, die wir zur Ausgabe 7/95 zum Test bekamen. Future Dimensions bietet nun satte sechs völlig unterschiedliche Levels, zwölf Waffenarten und vier Smartbombs und eine zusätzliche CD, die den harten Techno-Sound beinhaltet. Da sich auch bei der Spielbarkeit und der Gegnerintelligenz einiges getan hat, müssen wir die Wertung auf 78% erhöhen. Wir bitten vielmals um Entschuldigung!

Info: 386, CD-ROM, Juli, Independent Arts



ses Films wird sicher nicht lange auf sich warten lassen. Dieses Internet ist wirklich brandgefährlich!

☞ **Und noch mal Net(to). Digital Cash** - digitales Bargeld - soll noch in diesem Jahr als Zahlungsmittel im **Cyberspace** eingeführt werden. **Digi-Cash** kann als verschlüsselte Datei bei Banken gekauft werden und zum Kauf von Waren oder Informationen im Netz eingesetzt werden. Der zu zahlende Betrag geht direkt aus der Cashdatei vom Konto des Käufers auf das des Verkäufers, wobei sich beide Konten um diesen Betrag verringern bzw. erhöhen. Die Cashdateien können jederzeit bei den Banken gegen echte Kohle eingetauscht werden - abzüglich der Gebühren, versteht sich...

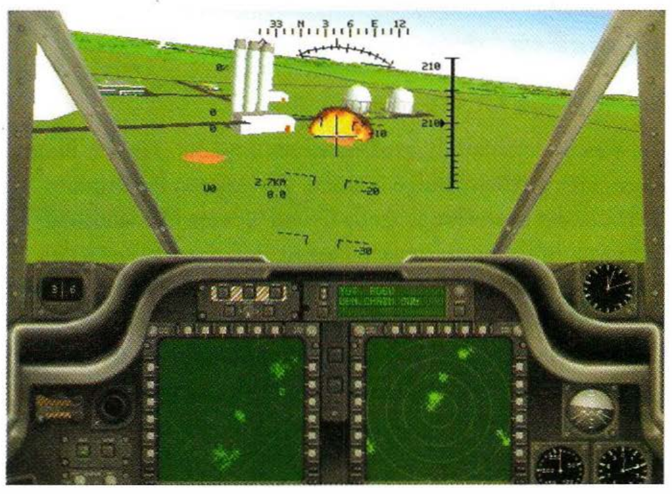
☞ **Vollmond.** Unter dem Titel **The Pandora Device** wird **Access** den zweiten Teil von **Under a Killing Moon** veröffentlichen. Diesmal ermittelt Tex Murphy den Absturz eines UFOs in der Nähe der amerikanischen Militärbasis Roswell, New Mexico (der nach Ansicht vieler UFOlogen tatsächlich stattgefunden haben soll). Unglücklicherweise wird in der Hauptrolle wieder **Chris Jones** zu sehen sein, der sich immer noch nicht entscheiden kann, ob er nun Spiele produzieren oder Schauspieler werden will.

Kommentare, Kritik und Fragen

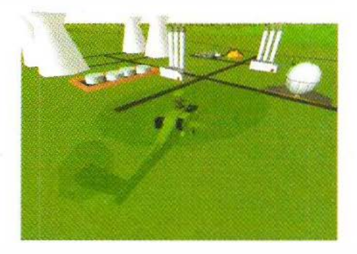
zu Checkpoint USA können Sie entweder in CompuServe an die **Adresse: 73233,742 (Internet 73233.742@compuserve.com)** oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

Apache Gunship

Helikopter im Anflug



Apache Gunship von „Wild" Bill Stealeys neuem Unternehmen Interactive Magic nähert sich allmählich der Fertigstellung. Gegenüber der ersten, frühen Beta-Version wurde die Helikoptersimulation vor allem in puncto Geschwindigkeit stark überarbeitet und macht jetzt einen sehr viel rasanteren Eindruck. Generell richtet sich Apache Gunship nicht unbedingt an die Spieler, die mit Gunship 2000 großgeworden sind und deshalb dieses Spiel vergöttern, sondern eher an die Fans des actiongeladenen Comanche. Seek & Destroy ist die Devise, und so läßt sich der Helikopter mit wenigen Tastenkombinationen und Mausklicks über die Polygonlandschaften scheuchen: auch eine Simulation muß Spaß machen!



Apache Gunship verfügt durch SuperVGA-Darstellung über „detaillierte" Polygongrafik.

Optional kann man außerdem einen SuperVGA-Modus genießen, was jedoch einen schnellen Rechner - ein Pentium 60 sollte es schon sein - voraussetzt. Auf langsameren Rechnern muß man sich mit der herkömmlichen VGA-Darstellung zufriedengeben, die aber dennoch einen sehr guten Eindruck macht. In Deutschland wird Apache Gunship im September von Software 2000 auf den Markt gebracht!

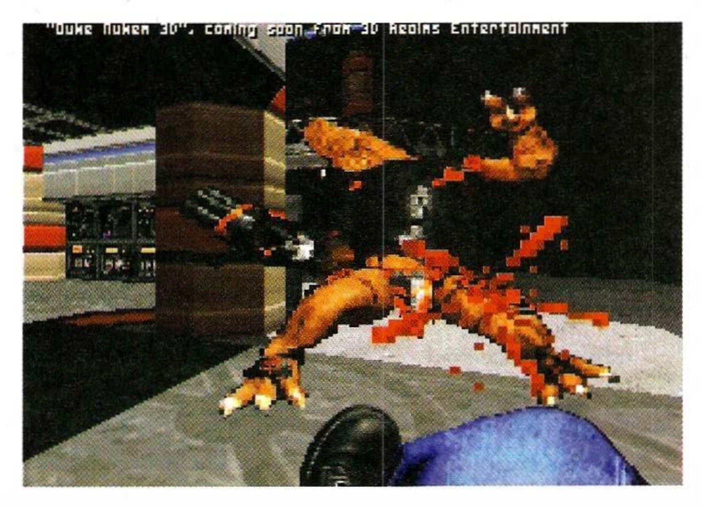
Info: 486, CD-ROM, September, Software 2000

Duke Nuk`em 3D

Konkurrenz für Dark Forces

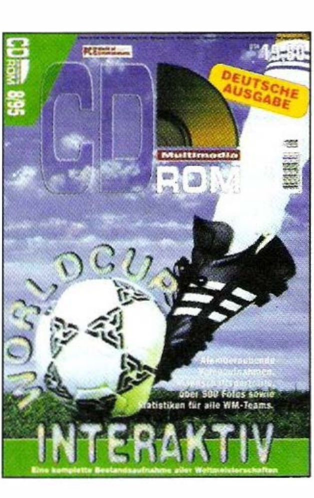
Bereits in Ausgabe 7/95 konnten wir Ihnen erste Informationen zum neuen Apogee-Hit Duke Nuk`em 3D präsentieren. Jetzt nimmt das Spiel immer aussagekräftigere Formen an: trotz der gewöhnlichen VGA-Darstellung wirken die Bilder erstaunlich detailliert und farbenfroh. Auf eine Menge unterschiedlicher und feuerstarker Waffensysteme, haarsträubender Monster und zum Teil riesiger Levels und Gewölbe läßt sich anhand der Screenshots schon schließen.

Info: 486, CD-ROM, August, Apogee



PCE CD-ROM

Fußball-Lexikon auf CD-ROM

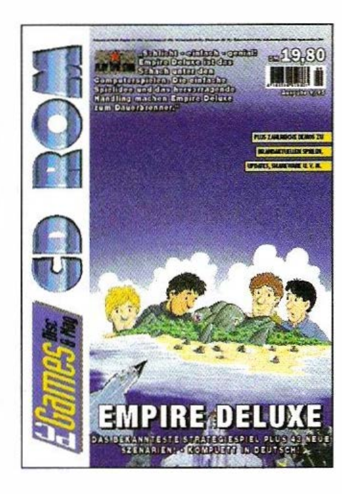


Seit dem 2. 8. ist die PCE CD-ROM „Interactive Soccer" im Handel. Wer sich schon immer einmal umfassend über alle Weltmeisterschaften von 1930 bis 1994 informieren wollte, der sollte hier zuschlagen. Spektakuläre Bilder, Originalplakate und zahlreiche Statistiken sorgen für gelungene Unterhaltung.

PCG CD-ROM

Empire Deluxe für DM 19, 80

Ab dem 30.8 ist die nächste PC Games CD-ROM im Zeitschriftenhandel erhältlich. Natürlich finden Sie auch dieses Mal neben vielen interessanten Demos auch eine Vollversion auf der CD-ROM. Empire Deluxe ist sicherlich allen Feierabendstrategen ein Begriff, ist es doch eines der beliebtesten militärischen Taktikspiele. Bis zu sechs Spieler können an der spannenden Truppenschieberei teilnehmen - entweder an einem Rechner oder im Netzwerk; sogar über eine Modemfunktion verfügt dieses Strategiespiel der Extraklasse.



EA SPORTS ELECTRONIC ARTS

Neue Sportspiele von Electronic Arts

FIFA 96 Kicks Off

Vorbei sind die Zeiten, in denen PC-Spieler mit neidischem Blick auf die 3DO-Version von FIFA Soccer von Electronic Arts schielten. Die neue PC-Version des meistverkauften Sport-Action-Games Europas ist der Konsolenversion weit überlegen. US-Korrespondent Markus Krichel schaute den Entwicklern von EA Sports in Kanada über die Schulter.

FIFA Soccer ist ein Phänomen unter den Sportspielen. Was ursprünglich von EA Sports als alternatives Sportprodukt für den alles andere als fußballverrückten US-Markt geplant war, entwickelte sich zum Referenzprodukt für Sportsimulationen und - ganz nebenbei - zu einem weltweiten Bestseller. Die PC-Version unterschied sich zwar nur unwesentlich von der Konsolenversion, wird aber allgemein als das Beste angesehen, was der Markt an Fußballprodukten zu bieten hat. Der absolute Knüller war die 3DO-Version, die die 32 Bit-Kapazitäten dieses Systems voll nutzt, und so mancher PC Gamer trug sich ernsthaft mit dem Gedanken, seiner Lieblingsplattform vorübergehend untreu zu werden und auch mal ein bißchen auf der Konsole zu daddeln.

Diese Ungläubigen können sich nun vom Gesparten stattdessen wieder mehr RAM kaufen, denn die neue PC Version - FIFA 96 - stellt selbst die 3DO-Version in den Schatten.

Harter Sport in zarter Hand

Das Gespräch mit dem Designteam von FIFA 96 begann mit einer faustdicken Überraschung. In einer Welt, die von männlichen Designern dominiert wird, haben bei diesem Sportspiel gleich drei charmante junge Damen die Fäden in der Hand. Chefgrafikerin Caroline Ancessi, Chefprogrammiererin Penny Lee und Co-Grafikerin Margaret Livesay sind für diese eher als maskuline Sportart eingestufte Bolzorgie verantwortlich. Als Berater steht ihnen Carl Valentine, der Coach des lokalen Profiteams Vancouver 86ers, zur Seite. Carl, der international für die kanadische Nationalmannschaft spielte, sorgt dafür, daß Spielzüge und Bewegungsabläufe realistisch und fußballkorrekt dargestellt werden. Jeder, der in einer Fußballsimulation einmal erlebt hat, wie ein Torhüter problemlos zehn Meter durch die Luft segelt, wird für solch fachkundigen Rat dankbar sein. Für die Animation der Spieler wurden seine Spieler aus allen Lagen gefilmt und als Vorlage benutzt. Im Endresultat sieht es dann so aus, daß sich 2D-Spieler in einer 3D-Umgebung bewegen. Diese 3D-Umgebungen sind natürlich die Stadien, die, wie alle anderen Aspekte von FIFA 96, grafisch allererste Sahne sind. Im Stadionrund, -oval oder -viereck darf nach Herzenslust herein- und herausgezoomt werden, die Zuschauer hüpfen bei Toren jubelnd in die Höhe, gehen mal kurz raus zum Würstchenkaufen und kehren später tatsächlich wieder auf ihren Platz zurück.



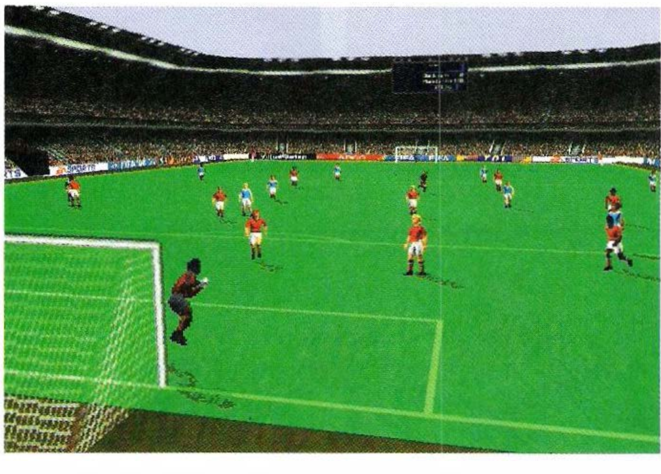
Den Spielern in FIFA 96 sieht man an, daß sie mit viel Liebe zum Detail entworfen wurden. Die Bewegungsabläufe wirken natürlich und realistisch. Beim Dribbeln kann man sehen, wie sich die Trikots in Falten legen, und selbst die Gesichtsmuskeln der gerenderten Kicker bewegen sich. Hier wurde die zur Verfügung stehende 256 Farben-Palette bis zum letzten ausgereizt. Hätte Electronic Arts auch die Verwertungsrechte an den Spielern von FIFA erwor-



ben, könnte man sicher deutlich zwischen Matthäus und Baggio unterscheiden. Besonderer Wert wurde auf die Gestaltung der Trikots gelegt. Ob schlank machende Längsstreifen oder modisches Karodesign in augenlichtruinierendem Pink - dem gestalterischen Talent sind keine Grenzen gesetzt.

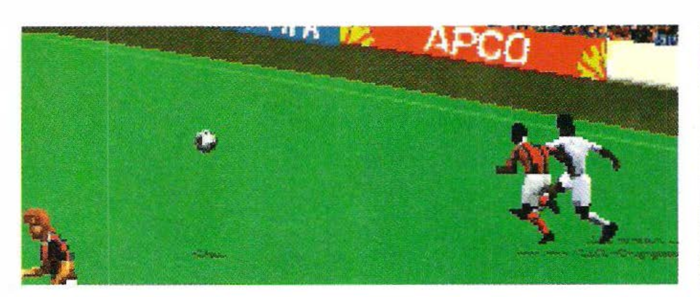
Mehr Optionen

Das Interface hat sich gegenüber dem Vorgänger stark verändert, zum einen erstrahlt es jetzt in SVGA, zum anderen wurden die Statistiken und Optionen erweitert. Auch bei der Taktik soll es diesmal etwas mehr in die Tiefe gehen. Diese Verbesserungen wurden im Hinblick auf den europäischen Markt vorgenommen, auf dem die Fußballfans schon mal etwas anspruchsvoller sind als die amerikanischen Konsolenkicker. Dennoch wird man nicht mit Optionen überladen, da es sich in erster Linie um ein Actionspiel und nicht um eine strategi-



Aus der Sicht des Torhüters sehen viele Szenen noch beeindruckender aus.

sche Simulation handelt. Mit all dieser Grafikpower wird natürlich auch ein entsprechend schneller Rechner erforderlich - ein 486-66 soll's schon sein. Leider verfügte man noch nicht über eine spielbare Version; daher ist es schwer einzuschätzen, ob der Spielspaß dem grafischen Glitzer entspricht - ob-



Vor allem bei Dribblings entwickelt FIFA 96 eine unglaubliche Dynamik: für packende Mittelfeldduelle ist also gesorgt...

wohl dies mehr als wahrscheinlich ist. Womit wir beim Thema wären...

Fußballspiele und AI

...wer irgendwann in seinem Leben mal Fußball gespielt hat, weiß, daß der Reiz des Spiels in erster Linie im Teamwork, aber auch in der Einzelaktion liegt. Es gibt für einen Spieler nichts Dramatischeres, als einen Gegner im Zweikampf auszutricksen und mit Körpertäuschungen oder Dribbelkunststücken so richtig schön alt aussehen zu lassen. Diesen Aspekt hat noch kein Spiel so richtig in den Griff bekommen. Man versucht, entweder rechts oder links am Gegenspieler vorbeizurasen oder ihn einfach über den Haufen zu rennen, inständig hoffend, daß der Computerschiri dies gnädig übersieht. Dann brummt man lustig weiter auf das Tor zu und beginnt die erforderliche Fingerakrobatik,

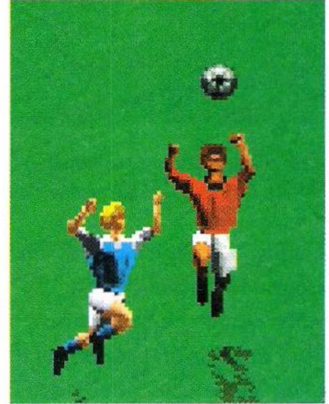


Vor einem Torschuß holt der Spieler weit aus, um eine möglichst große Wucht zu erzielen.

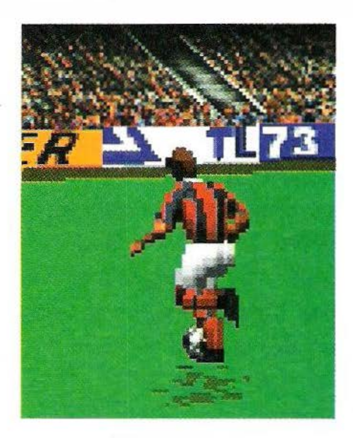
um seinen Spieler so zu positionieren, daß der Ball im „toten Winkel" (jedes Fußballspiel hat den) und dann im Netz landet. Echter Fußball folgt jedoch nicht der vom Computer auferlegten Mechanik. Und so sehr wir auch die besseren Grafiken, erweiterten Optionen, schnelleren Bewegungsabläufe begrüßen, bleibt am Ende nur ein Spiel übrig, daß nach einigen Monaten durchschaubar geworden ist und damit seinen Reiz verloren hat.
Dies ist keinesfalls ein Vorwurf an EA Sports, denen mit FIFA 96 bestimmt wieder ein neues Referenzprodukt gelingen wird, sondern bringt vielmehr den Wunsch vieler Fans zum Ausdruck, die AI-Routinen (künstliche Intelligenz) der Gegner zu verbessern - aber vielleicht gelingt das den innovativen Kanadiern ja noch. FIFA 96 erweckt bereits in diesem Stadium den Eindruck, als ob es die Meßlatte zur Bewertung von Sportspielen wieder höher schrauben wird. Die Veröffentlichung ist für Weihnachten dieses Jahres geplant.



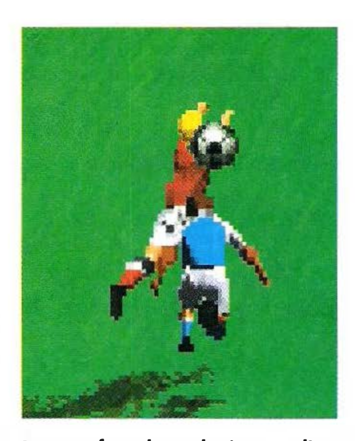
Andreas Möller läßt grüßen: Fallen will auch bei FIFA 96 gelernt sein!



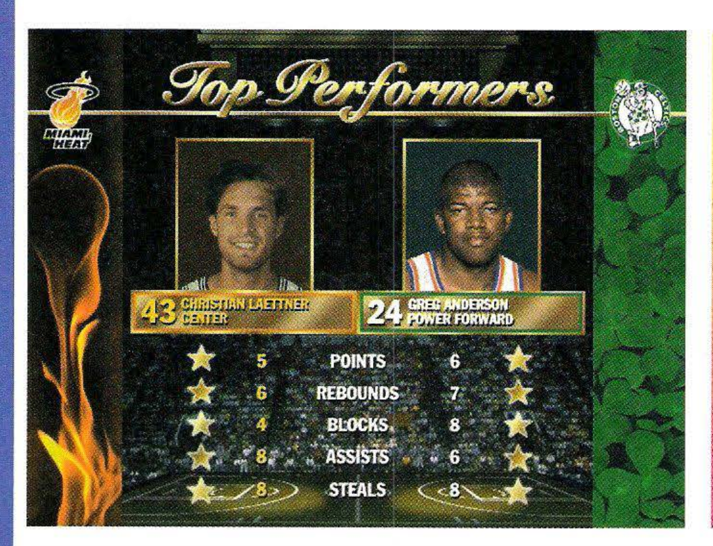
Für spektakuläre Kopfballstaffeten stehen verschiedene Animation zur Verfügung.



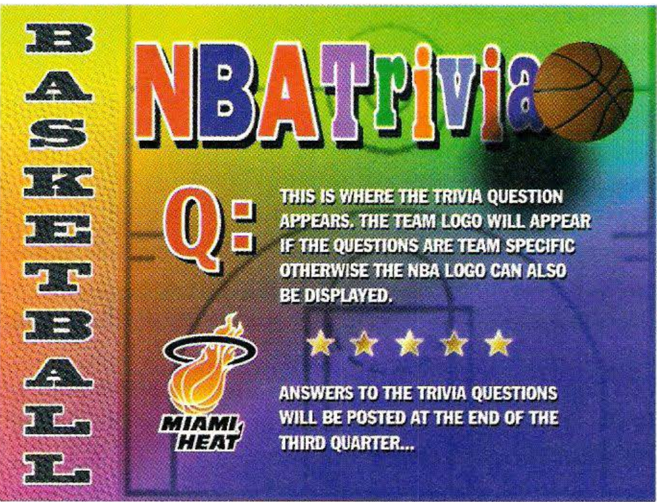
Wer ein erfolgreicher Kicker werden möchte, muß den Ball eng am Fuß führen!



Im Kompf um das Leder kennen die Spieler keine Verwandten.



Nach einem Match präsentiert NBA Live 96 eine Auswertung der besten Spieler. Das kann Anhaltspunkte für die nächsten Spiele geben.



Beim NBA Live 96 Trivia Quiz müssen Fragen zur Thematik Basketball beantwortet werden. Vorwiegend dreht es sich natürlich um die NBA.

Ein Eishockeyspiel muß schon allerhand zu bieten haben, wenn ein hochbezahlter NHL-Profi aus reinem Interesse und ohne finanzielle Hintergedanken mit schöner Regelmäßigkeit bei EA auftaucht und sich als unbezahlter Gametester anbietet. Geoff Curtnall, Veteran der National Hockey League, mehrfacher Nationalspieler für Kanada und Stürmer der Vancouver Canucks kann sich keinen angenehmeren Zeitvertreib vorstellen. Zwischendurch fand er sogar noch genug Zeit, um drei T-Shirts zu signieren, die wir den ersten drei Lesern stiften werden, die uns den Namen des amtierenden NHL-Champs einsenden.

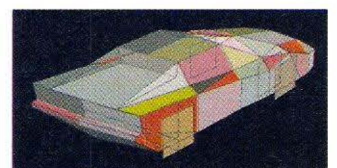
EA arbeitet neben FIFA Soccer an einer ganzen Reihe weiterer Sportspiele, die zu Weihnachten die Regale zieren sollen. Neben Eishockey entstehen Nachfolgeprodukte in den Sportarten Basketball (NBA Live 96) und Golf (PGA Tour Golf 96). Diese Produkte basieren auf denselben Technologien wie FIFA 96, verfügen über breitgefächerte Optionen und sind ihren Vorgängern weit überlegen. In NHL Hockey 96 konnte man der Versuchung nicht widerstehen, die beim Publikum so beliebten Faustkämpfe zu einem integralen Bestandteil des Spiels zu machen, was zwischendurch für eine nette Abwechslung und jede Menge Strafzeiten sorgt. Außerdem wurden zahlreiche Sequenzen gerendert, bei denen man sich genüßlich zurücklehnen kann.

Bei NBA Live 96 wurden die









So wurde bei The Need for Speed der Testarossa für das Intro erstellt.

NHL Fever

Geoff Curtnall ist jedem amerikanischen Hockey-Fan ein Begriff. Der Stürmer der Vancouver Canucks ist außerdem der zur Zeit größte Fan von NHL 96. Das liegt auch daran, daß er als einziger Außenstehender das Privileg hat, das Spiel vor seiner Veröffentlichung testen zu dürfen.

PC GAMES: Bist Du in irgendeiner Form am Design von NHL 96 beteiligt?

Geoff Curtnall: Nur inoffiziell. Ich kenne die Designer persönlich, und sie rufen mich hin und wieder an, wenn sie Fragen haben. Und wenn sich die Gelegenheit bietet, komme ich hier ins Büro und teste das Spiel.

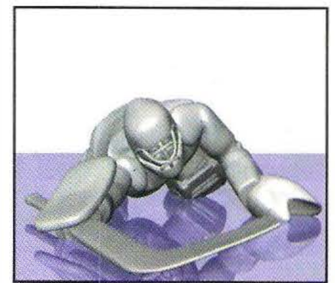
PCG: Und was hältst Du davon?

Geoff Curtnall: Es wird immer realistischer. Jedesmal wenn ich NHL probespiele, ist es ein bißchen besser geworden. Wenn man so eine Entwicklung von Anfang an miterlebt, als Außenstehender, der keine Ahnung von Computern hat, kann man nur staunen.

PCG: Und wie fühlst Du Dich, wenn der digitale Curtnall in NHL 96 ein Tor erzielt?

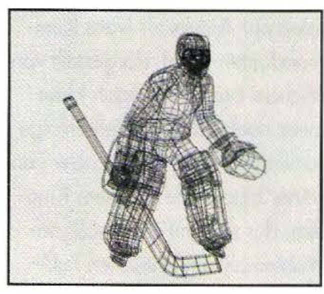
Geoff Curtnall: Es amüsiert mich immer wieder, wenn ich meinen Namen auf der Anzeigetafel sehe. Sowas hat allerdings auch Nachteile. In der alten Version ziehen mir meine Söhne regelmäßig das Fell über die Ohren.

Menüs komplett überarbeitet und die Geschwindigkeit des Spiels optimiert. Darüber hinaus wurde ein interessantes Quiz rund um den Basketballsport integriert, bei dem man sein Wissen unter Beweis stellen kann.
Neben den genannten Sportspielen hat man jedoch noch ein weiteres Eisen im Feuer. Seit Januar läuft im amerikanischen Fernsehen eine komplett computergenerierte Cartoonserie namens Reboot, für die EA die Video- und Computerspielrechte erworben hat. Die Handlung spielt sich im Inneren eines Computers ab, in dem die Rolle der Chips und Viren von Zeichentrickfiguren dargestellt werden. Die interaktive Filmversion wird von der Originalvorlage nicht zu unterscheiden sein.
Last but not least werkelt man heftig an einer PC-Umsetzung des 3DO-Hits Need for Speed, an der jeder Bleifuß sein Freude haben sollte.
Im Stile der Klassiker Out Run und Test Drive kann man hier über die Pisten dübeln. Dabei stehen verschiedene Strecken wie zum Beispiel ein Stadt- und ein Wüstenkurs zur Verfügung.









Für das Intro wurden bei NHL Hockey 96 die Spieler erst als Drahtgittermodell aufgebaut und dann gerendert.



NHL Hockey 96 verfügt auch über detaillierte SVGA-Grafik. Selbst auf einem 486er soll dies problemlos realisiert werden.

Krazy Ivan

Machine Head

Wie man sich fühlt, wenn man in einem zwölf Meter großen Kampfroboter durch die Gegend stopft und Aliens jagt, fragt man om besten die Leute, die on diesem Spaß gerade arbeiten. Wir woren exklusiv bei Psygnosis, die mehr als nur einen Blick hinter die Kulissen gewährten. Von Götz Schmiedehausen

In einer möglichen Zukunft des Jahres 2018 hat die Menschheit herausgefunden, daß es doch ganz amüsant sein kann, zur Abwechslung mal friedlich miteinander umzugehen. Doch als gerade die letzte Kanone zur Pflugschar gemacht worden war, besetzten einige Außerirdische einen der schönsten Landstriche dieser Welt: Sibirien! Die einzige Hoffnung der Erdenbewohner ist eine Handvoll russischer Wissenschaftler und deren Konstruktion. 50 Tonnen Stahl, und mittendrin Ivan Popovich, ein Elitesoldat mit verschrobenen Ansichten. Er steht auf Funky Music und hat sich auf dieses Himmelfahrtskommando eingelassen, weil er einen 59er Chevy mit Leopardenfell-Imitationen als Sitzbezug haben will. Mit seinem Mech-Warrior Power-Suit, einer Art Kampfroboter, der mit diversen großkalibrigen Kanonen, Lenkraketen, einem Laser-Gewehr, Bomben und Spezial-Waffen ausgerüstet ist, stellt sich der durchgeknallte Söldner den Aggressoren. Sie sehen, so ganz ernst muß man das martialische Vergnügen nicht nehmen...

Von Norwich nach Sibirien

Im englischen Norwich fanden die Aufnahmen zu den Realfilm-Sequenzen des Spiels statt. Dort war Supermodell Sarah Stockbridge der Mittelpunkt des allgemeinen Interesses, sie spielte die Rolle der Kataya. Cineasten kennen sie vielleicht aus Neil Jordans Crying Game, außerdem erfreut sie sich in England als TV-Star großer Beliebtheit. Sie hatte zum Leidwesen der Journalisten nur Augen für Ivans Kommandanten Pavel, dargestellt von Michael Brogan. Brogan kann zwar noch keine großen Erfolge vorweisen, erzählte mir aber von seiner Hauptrolle in einem Kinofilm, der sich mit der Hooligan-Problematik im britischen Fußball auseinandersetzen wird. Doch der Glücksgriff der Produktion heißt Robin Hellier, ein eigentlich unbeschriebenes Schauspieler-Blatt. Er erhielt die Rolle des Ivan nur, weil ein bekannter Mime total überzogene Gagenvorstellungen hatte und nach Querelen schon im Vorfeld ausstieg. Mit seiner abgedrehten, doch nie lächerlichen Gesichtsmimik spielte er den verrückten Russen nicht nur, er war Ivan. Als er die Pistole auf meine Kamera richtete, fragte er höflich, ob die Szene überzeugend auf mich wirkte, und entschuldigte sich brav beim Regisseur für einen seiner seltenen Versprecher. Obwohl das Team um Produzent Kristian Ramsay-Jones nur fünf Tage für das Ablichten der ca.



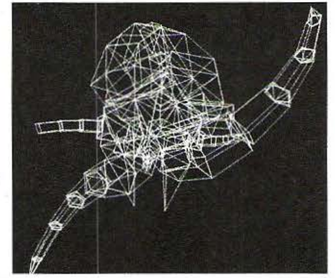
Diese beiden Bilder stammen von der Sony PlayStation-Version. Auf dem PC soll aber fast die gleiche Qualität erzielt werden.

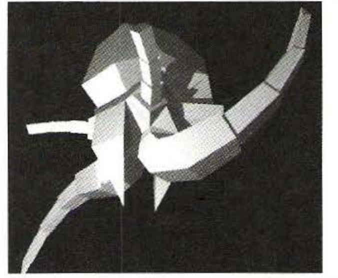


Der Spielablauf bei Krazy Ivan ist mit Sicherheit sehr actionlastig und soll stark an Magic Carpet von Bullfrog erinnern.



Hauptdarsteller Robin Hellier sorgte am Set stets für gute Stimmung.



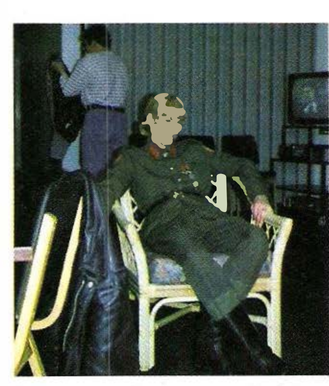


Alle Grafiken wurden als Drahtgittermodell aufgebaut und später gerendert, damit sie möglichst realistisch wirken.

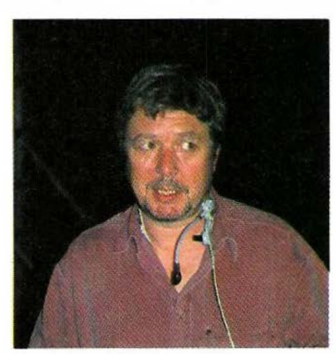
50 Minuten Film zur Verfügung hatte, wurde jede Szene akribisch vorbereitet, geprobt und letztendlich von der Aufnahmeleitung abgesegnet.
Im hinteren Teil des riesigen Fernsehstudios, das normalerweise die Quiz-Show Sale of the Century beherbergt, sitzt eine Schauspielerin vor einem blauen Hintergrund am Schreibtisch. Auf einem Kontrallmonitor ist zu erkennen, daß hier eine Art Nachrichtensendung simuliert wird. In der zweiten Sektion der Halle steht Robin Hellier, mit Schläuchen und Metallschuhen ausgerüstet, als Ivan vor der Kamera. Auf dem Bildschirm wird die Illusion erzeugt, er befände sich in der rot angestrahlten Kommandozentrale des Roboters. Über Kopfhörer sind die beiden Schauspieler, der Regisseur, die Aufnahmeleitung, die Tonregie und die Maskenbildnerin miteinander verbunden.
Nachdem das Licht optimal eingestellt und die Szene zwei- bis dreimal geprobt wurde, wird's ernst. Schon der zweite Take sitzt und nach zehn Minuten kann man im Aufnahmezentrum das fertige Ergebnis begutachten. Ivan Popovich steht scheinbar mitten im tiefsten Russland und erzählt, wie er den Außerirdischen zu Leibe rücken will. Die Nachrichtensprecherin versichert, daß die ganze Welt bald ruhiger schlafen wird, da sie weiß, daß Ivan da draußen ist und „Alienärsche kickt" (O-Ton).

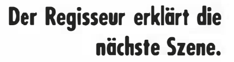
Im Auge des Ivan

Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle der russischen Ivan-Einheit und bewegen sich aus der Ego-Perspektive durch komplexe Landstriche, um die Alienbrut zu terminieren. Primäre Hauptaufgabe ist weniger, alle Angreifer Stück für Stück auszulöschen, sondern den Shield-Generator der Außerirdischen zu erobern. Der befindet sich im Zentrum des Gebiets. Die Angreifer sind vorwiegend aus rostfreiem Metall und nicht aus Fleisch und Blut, sicher auch, um einer drohenden Indizierung vorzubeugen. Die Dronen nennt sich eine Gruppe leidlich intelligenter Kampfmaschinen, Vertreter sind bienenartige Viecher, kleinere Roboter etc. Sie nerven vor allem durch ihr massives Auftreten, während die richtig problematischen Angreifer, die Sentients, als Einzelgänger unterwegs sind. Dementsprechend schwer sind sie aus dem Verkehr zu ziehen, denn an Größe und Bewaffnung können sie Ivan das Motorenöl locker reichen. Die Sentients besitzen neben ihrer unglaublichen Bewaffnung auch noch gemeine Eigenheiten. Manch einer hat die Fähigkeit, die Peilvorrichtung an Ivans Lenkraketen zu stören, so daß man mit konventionelleren Geschützen vorgehen muß.
Wenn alle Sicherungen durch sind und der ehemalige Alienstolz nur noch das Geschäft des Jahres für den Schrotthändler an der Ecke darstellt, liegen neben einigen befreiten und meist auch gut erhaltenen Geiseln noch Power-Ups für Ivan im Altmetall herum. Damit kann der Spieler nach dem erfolgreichen Beenden eines Levels seine Mech-Warrior-Einheit aufwerten. Das Szenario wurde sehr komplex dargestellt und läßt durch Gebirgsketten, Täler oder weite Ebenen genug Platz zum strategischen Gefecht.
Auf den Workstations der Programmierer sah man schon eine relativ ausgereifte Fassung des Spieles, die vor allem durch den Variantenreichtum an Alienrobotern bestach.
Das Spiel wird im Oktober auf CD-ROM erhältlich sein.



Entspannung ist angesagt. Nach jeder Szene gönnen sich Michael Brogan und Sarah Stockbridge während der Umbauarbeiten eine kleine Verschnaufpause.





Der Regisseur erklärt die nächste Szene.



Formula One Grand Prix II

Virtual Schumi



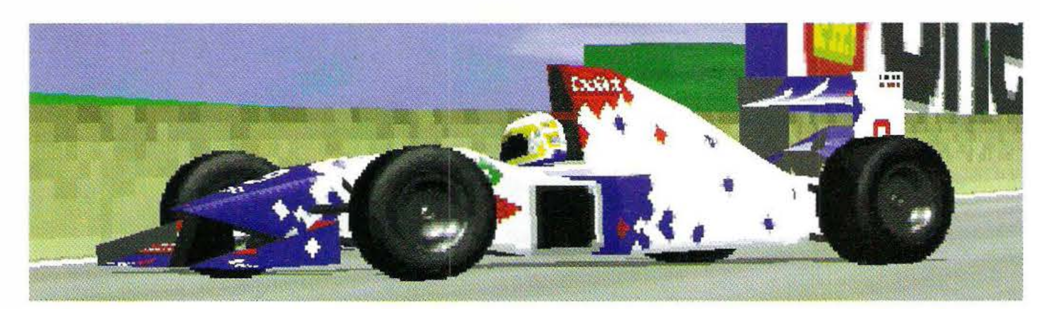




Der Nachfolger zur immer noch spielbarsten, realistischsten und spannendsten (wenn auch optisch nicht unbedingt aufregendsten) Formel 1-Simulation bekommt in der MicroProse-Box derzeit den letzten Feinschliff verpaßt. Werfen Sie mit uns einen ersten prüfenden Blick unter die Motorhaube von Geoff Crammonds Formula One Grand Prix 2!







Mit dem Microsoft Flight Simulator holen sich PC-Piloten den Himmel auf Erden auf den Bildschirm - kein anderes Programm ahmt so täuschend echt das Flugverhalten einer Cessna oder eines Learjets nach. Einen ähnlichen Ruf genießt nach wie vor Formula One Grand Prix, das 1991 auf den Markt kam und in unseren Rennspiel-Charts nur vom grafisch opulenteren Indy Car Racing überholt wurde. Da stimmt einfach alles: Die Rundenzeiten entsprechen bis auf die Hundertstelsekunde der Wirklichkeit, und die Daten der Fahrzeuge könnten authentischer nicht sein. Unbestätigten Gerüchten zufolge hat Michael Schumacher das Programm sogar dazu genutzt, um die Rennstrecken auswendig zu lernen. Trotz der SVGA-Feinkost der aktuellen Papyrus-Simulation NASCAR Racing sehnen sich die Anhänger von Ferrari, Benetton-Ford, McLaren oder Williams-Renault danach, nicht in vergleichsweise öden Ovalen, sondern auf dem Hockenheimring, in Silverstone oder Imola ihre Runden zu drehen. Mit dem kurz vor der Vollendung stehenden F1 GP 2 soll dieser Traum zur simulierten Realität werden: Geoff Crammond, der Designer von Klassikern wie The Sentinel, Stunt Car Racer und eben F1 GP, arbeitete in den letzten Monaten beinahe rund um die Uhr an der Neuauflage seines Verkaufsschlagers. Dank der FIA-Lizenz wird das Spiel sämtliche Teams, Fahrer, Rennwagen und die 16 WM-Pisten der 94er-Saison beinhalten. Die intensive Zusammenarbeit mit Williams machte es u. a. möglich, daß das Cockpit haargenau so aussieht wie das Innere des Originals. Damit die Formel 1-Atmosphäre auch akustisch rüberkommt, wurde der digitalisierte „Sound" der Williams-Motoren auf der CD-ROM untergebracht.

Tollkühne Männer in rasenden Kisten

Versprochen wird den F1 GP 2-Käufern auch eine überwältigende Vielfalt an „Zufallsereignissen": Wie im richtigen Leben schlägt schon mal das Wetter während eines Rennens um, was z. B. die aufgezogenen Regenreifen zu einem ernsthaften Handikap werden läßt. Natürlich darf man sich auch auf waghalsige Überholmanöver, ärgerliche Dreher, spektakuläre Massenkarambolagen, nervenaufreibende Fehlstarts und zermürbende Motor- und Reifenpannen freuen, die den Formel 1-Zirkus für Millionen Fans so prickelnd machen. Die schönsten Crashs können mittels der üblichen Replay-Funktion aus jedem nur denkbaren Blickwinkel begutachtet und abgespeichert werden. Für die Standard-Perspektiven verwendet die MicroProse-Crew die tatsächlichen Kamerapositionen des britischen Fernsehsenders BBC.

Schon bei F1 GP wurde man von der Vielzahl an Optionen und Einstellungsmöglichkeiten beinahe erschlagen; eine ausführliche Hilfe-Funktion soll diesmal auch Laien das optimale „Frisieren" ihrer Vehikel ermöglichen, wobei F1 GP 2 sehr empfindlich auf völlig unsinnige Einstellungen reagieren wird. Wenn Sie also eine bestimmte Benzin-Sorte bevorzugen oder ein etwas dünneres Bodenbrett einsetzen möchten, sollte auch das möglich sein. Selbstverständlich können derartige Kleinkariertheiten auch deaktiviert werden. Für Einsteiger interessant: Wer möchte,

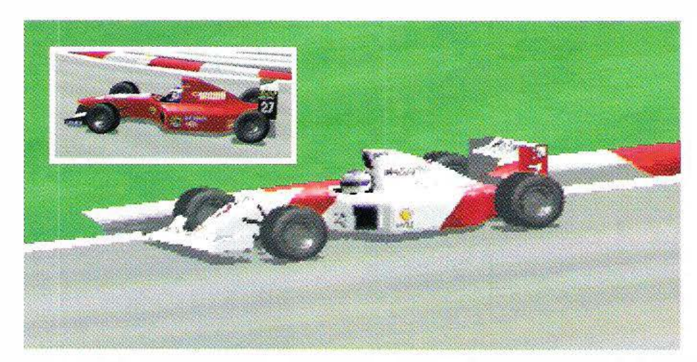
Roadrunner



F1 GP 2 ist auf allen 16 Grand Prix-Strecken der Welt zu Hause: Der herausfordernde Stadtkurs von Monaco mit seinen bergab verlaufenden Haarnadelkurven und das berühmte Silverstone-Rennen in Großbritannien stehen natürlich auch auf dem Tourneeplan der Fahrer.



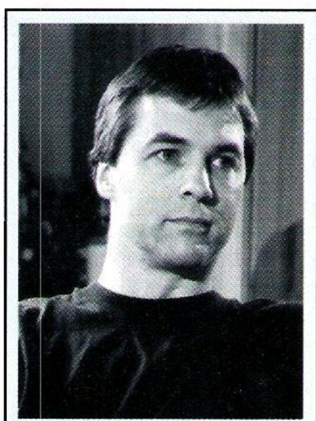




Sämtliche Formel 1-Teams sind vertreten: Hier durchfährt gerade ein McLaren eine langgezogene Kurve, verfolgt von einem feuerroten Ferrari.



In der Nahansicht erkennt man deutlich, daß die Original Werbe-Aufkleber auf den Fahrzeugen und an den Banden prangen.



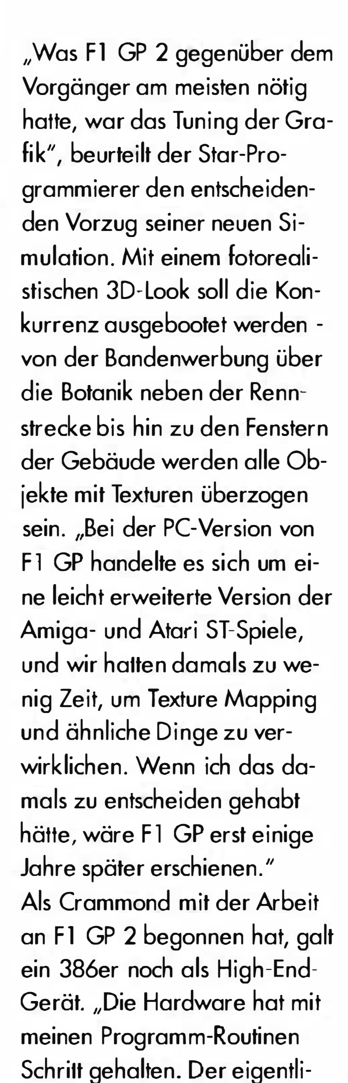
„Ich suche die technische Herausforderung und setze alles daran, das Spiel so realistisch wie möglich hinzubekommen."



darf selbst die zahllosen Schaltungen und Bremsvorgänge dem PC überlassen und sich ausschließlich auf die Taktik und die Steuerung konzentrieren.
Wie bisher legte Crammond auch diesmal viel Wert auf möglichst realitätsnahe Bedingungen: Mal ganz davon abgesehen, daß die Parcours bis ins Detail nachgebildet wurden, scheint das Fahrverhalten und die künstliche Intelligenz der Computergegner noch einmal deutlich verbessert worden zu sein. Geoff Crammond: „Ich habe mir die Daten aus sehr kompetenten Informationsquellen besorgt. Einige Leute, die sich mit der Materie auskennen und die exakten Werte wissen, bescheinigten mir bereits die Korrektheit der Algorithmen. Mein Schwager Norman Surplus, der sich um das Design der einzelnen Tracks kümmert, war kürzlich sogar in Monaco, um sich vor Ort ein Bild von der Strecke zu machen. Die Engine stellt auf jeden Fall einen erheblichen Fortschritt dar und ist wesentlich ausgefeilter als die des ersten Teils."

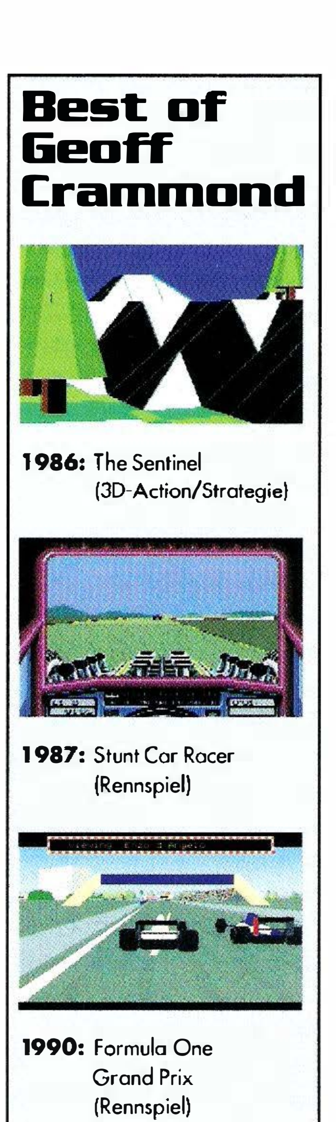


Litfaßsäulen auf Rädern



„Was F1 GP 2 gegenüber dem Vorgänger am meisten nötig hatte, war das Tuning der Grafik", beurteilt der Star-Programmierer den entscheidenden Vorzug seiner neuen Simulation. Mit einem fotorealistischen 3D-Look soll die Konkurrenz ausgebootet werden - von der Bandenwerbung über die Botanik neben der Rennstrecke bis hin zu den Fenstern der Gebäude werden alle Objekte mit Texturen überzogen sein. „Bei der PC-Version von F1 GP handelte es sich um eine leicht erweiterte Version der Amiga- und Atari ST-Spiele, und wir hatten damals zu wenig Zeit, um Texture Mapping und ähnliche Dinge zu verwirklichen. Wenn ich das damals zu entscheiden gehabt hätte, wäre F1 GP erst einige Jahre später erschienen."
Als Crammond mit der Arbeit an F1 GP 2 begonnen hat, galt ein 386er noch als High-End-Gerät. „Die Hardware hat mit meinen Programm-Routinen Schritt gehalten. Der eigentliche Bremsklotz bei all den Simulationen ist aber die schier unglaubliche Menge an Texturen. Praktisch jedes einzelne Pixel muß beim Bildaufbau neu berechnet werden - und es gibt eine Menge Pixels. Obwohl die eigentliche Simulation äußerst komplex ist und bereits verdammt viel Power beansprucht, geht die meiste Performance für die Berechnung der Grafik drauf." Die F1 GP 2-Engine wurde deshalb zu 100 % in Assembler programmiert: „Mit Assembler hat man den Computer am besten unter Kontrolle. Außerdem hätte es schon damals bei F1 GP ein halbes Jahr länger gedauert, wenn wir das Programm in C hätten konvertieren wollen. Irgendwann werden wir zumindest Teile des Spiels in C programmieren müssen, da sich so die Umsetzung auf andere System-Plattformen wesentlich einfacher gestaltet."
Soll die Simulation im optionalen SVGA-Modus oder mit sagenhaften 20 Frames pro Sekunde bei 320 x 200 Bildpunkten (256 Farben) ablaufen, empfiehlt der Hersteller den Einsatz eines schnellen Pentium-PCs. Dafür wird der Spieler mit einem praktisch ruckelfreien Bild und phantastischen Effekten (u. a. Spiegelungen, Schatten, Nebel- und Rauchschwaden) belohnt. Korrigiert man den Detailgrad nach unten, soll F1 GP 2 angeblich sogar mit einem 33 MHz-486er einen umwerfenden 3D-Eindruck vermitteln. Im Herbst 1995 wissen wir mehr: Wenn Alesi, Berger, Schumacher, Frentzen und Hill im Herbst um die entscheidenden Weltmeisterschafts-Punkte kämpfen, wird F1 GP 2 reif für eine ausgiebige Testfahrt sein.

Petra Maueröder ■



Pole Position und Elisabeth I.

Ascon gibt Gas

Was kann man von einem deutschen Computerspiel-Hersteller schon anderes erwarten als Wirtschaftssimulationen? Stimmt - aber was für welche: Mit zwei Neuheiten, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten, startet Ascon aus Gütersloh in den Spiele-Herbst.

Was haben wir nicht schon alles gemanagt: Kinos, Eishockey- und Fußball-Mannschaften, Weinberge, Hotels, Speditionen und Zeitungsverlage mußten auf Vordermann gebracht werden. Auf die Idee, dem Spieler die Leitung eines Formel 1-Rennstalls zu übertragen, ist bislang noch niemand gekommen. Genau das ist Ihre Aufgabe bei Pole Position: Als Team-Chef organisieren Sie Sponsoren, führen Verhandlungen mit Banken, kaufen prominente Fahrer und erfahrene Mechaniker ein, überwachen die Entwicklungs-Abteilung, feilschen mit Zulieferern über Ersatzteil-Preise, testen die Fahrzeuge auf der Piste, versorgen die Presse mit brandheißen News und verkaufen Ihr Know-how an die Autoindustrie. Sie sehen: Es gibt einiges zu tun. Ascon ist seit Anstoß und Hanse - Die Expedition dafür bekannt, daß neben der Spielbarkeit auch das schmückende Beiwerk, also Grafik und Sound, nicht vernachlässigt wird. Jedes Rennen können Sie „live" auf dem Bildschirm mitverfolgen, wobei auch mit High-End-Animationen frisch aus der Silicon Graphics-Anlage nicht gespart wird. Deshalb setzt die „Formel 1-Management-Simulation" von vornherein eine kraftvolle CPU (ab 486 DX-33 aufwärts) und eine General Midi-Karte voraus.

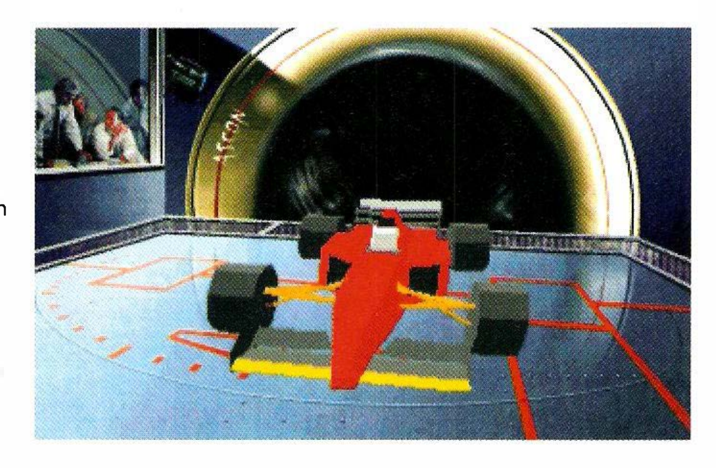


Bei einer Spritzfahrt über die Grand Prix-Strecken loten Sie die Schwächen und Stärken Ihres Boliden aus (Pole Position).

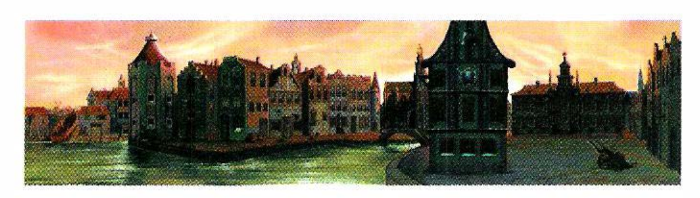
God Save the Queen

Während Pole Position sowohl auf Diskette als auch in einer CD-ROM-Version erscheinen wird, bleibt Elisabeth I. (die neue historische Wirtschaftssimulation von Hanse-Schöpfer Ralf Glau) ausschließlich der CD-ROM-Welt vorbehalten. Das hat auch seinen Grund: Bei diesem Spiel dienen prächtige SVGA-Grafiken, die über mehrere Bildschirme hinweg gescrollt werden dürfen, als Kulissen für eine Mischung aus Hanse und Pirates!. Als getreuer Diener der englischen Königin müssen Sie zwischen 1558 und 1588 über 30 aufregende Missionen bestehen - immer mit dem Ziel vor Augen, eines schönen Tages erster Berater von Elisabeth I. zu werden. Spätestens bei der Seeschlacht gegen die spanische Armada sollten Sie Ihr Vorhaben verwirklicht haben. Auf diesem steinigen Weg können Sie zwischen mehreren Möglichkeiten wählen: Pazifistische Naturen entscheiden sich z. B. für den Handels-Part mit 15 verschiedenen Waren, bereisen fremde Länder und richten Manufakturen ein. Die kriegerische Variante sieht verlustreiche Gefechte auf hoher See und das Ausheben von Piratennestern vor. Alternativ können Sie zwischendurch auch den zweifelhaften Berufsweg eines Freibeuters einschlagen, wobei wie immer gilt: Hohes Risiko, dafür gute Chancen auf fette Beute. Sprachausgabe im gesamten Spielverlauf, Videosequenzen, durchtriebene Computergegner mit den gleichen Absichten wie Sie und ein spannender Multiplayer-Modus für bis zu vier Strategen an einem PC sollen das Geschehen so packend wie möglich gestalten.
Pole Position wird noch im August 1995 auf den Markt kommen und ist bereits für den Test in der nächsten PC Games vorgemerkt; für Elisabeth I. wird vom Hersteller ein Termin im September bzw. Oktober dieses Jahres anvisiert.

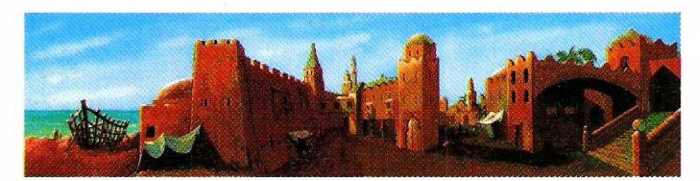
Petra Maueröder ■



Im Windkanal können Sie die Fahrzeug-Werte genauestens überprüfen. Bei Bedarf läßt sich z. B. der cw-Wert mit viel akribischer Feinarbeit optimieren (Pole Position).



Hochauflösende, handgemalte SVGA-Ansichten der Hafen-Metropolen sorgen für die besondere Atmosphäre von Elisabeth I.



Competition: Lords of Midnight 3

Nachtwanderung

Im Zusammenhang mit der Veröffentlichung von Lords of Midnight 3 verlosen PC Games und Domark eine Reise in das romantische Rothenburg ob der Tauber, vier brandheiße Suncom Joysticks und zehn Spiele des bekannten englischen Publishers Domark.

Passend zum märchenhaften Flair von Lords of Midnight 3 wird der Gewinner nach Rothenburg ob der Tauber eingeladen, um in dieser fränkischen Stadt zusammen mit einer Freundin oder einem Freund ein phantastisches Wochenende zu verbringen. Ohne Fleiß kein Preis. Dieses alte Sprichwort trifft auch auf dieses Gewinnspiel zu. Wer zwei Tage lang in angenehmer Atmosphäre einmal so richtig ausspannen möchte, muß zunächst folgende Fragen beantworten:

1) Wie lautet der Name des Publishers?
2) Es gibt drei Möglichkeiten zu reisen: zu Fuß, ..., ...
3) Welcher Oberschurke muß besiegt werden?

Und das können Sie gewinnen:

1. Preis
Ein Wochenende für zwei Personen in Rothenburg ob der Tauber
Im Preis enthalten sind:
- Anreise
- zwei Übernachtungen mit Frühstück
- eine Nachtführung auf dem historischen Wehrgang
- Besuch des mittelalterlichen Kriminalmuseums
- ein Abendessen mit vier Gängen
- Taschengeld: 300 Mark



2.-5. Preis:
je ein Suncom Flightmax-Joystick

6.-15. Preis:
je ein Spiel nach Wahl von Domark

Schreiben Sie die Antworten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Mitternacht
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags und des Spieleherstellers Domark sind von der Verlosung ausgeschlossen! Einsendeschluß ist der 6. September!



Ascendancy

Star Wars

Bereits mit ihrem Einstand greifen die Jungs des neugegründeten Labels The Logic Factory nach den Sternen: Mit Programmierern, die maßgeblich am Design von Origin-Bestsellern wie Strike Commander, Wing Commander, Privateer, Ultima und Bioforge beteiligt waren, entstand ein SF-lastiges Strategiespiel, das allem Anschein nach das gesamte Genre revolutionieren wird. Die Redaktions-Crew begab sich auf einen Ascendancy-Jungfernflug und ward tagelang nicht mehr gesehen...

In einigen Monaten werden die Snovemdomas, Swaparamans und Chamachies ebenso zum Wortschatz eines PC-Spielers gehören wie heutzutage die Kilrathis. Dabei handelt es sich um drei der insgesamt 21 Rassen, die die Vorherrschaft in einem riesigen Universum anstreben und dieses kühne Vorhaben mit einem Mix aus Diplomatie, Intrigen und Kriegserklärungen durchzusetzen versuchen. Als Ascendancy-Feldherr sollen Sie eine dieser Sippen zum völligen Triumph führen - wie Sie das anstellen, bleibt Ihnen überlassen. Im Gegensatz zu den Strategie-Meilensteinen eines Sid Meier tritt der Wirtschaftsaspekt dabei weitgehend in den Hintergrund; viel entscheidender ist es, wie schnell Sie Ihr Territorium ausdehnen und welche technischen Innovationen Ihre Wissenschaftler dabei zuwegebringen. Daneben müssen Sie Ihre isometrisch dargestellten Niederlassungen in Outpost-Manier stufenweise ausbauen, indem Sie auf den einzelnen Planeten Fabriken, Wohnsilos, Labors, Verteidigungsanlagen uvm. errichten. Je intensiver geforscht wird, desto früher können Sie auch Kommunikationsstationen (sinnigerweise „Internet" genannt), Kraftwerke oder die äußerst produktiven „Metroplexes" hinzufügen. Im Orbit eines Planeten entstehen Satelliten, Abwehrschilde, gigantische „Tarnkappen" und vor allem die immens wichtigen Raumschiff-Häfen, in denen neue Vehikel gebaut werden. Damit darf man dann zu anderen Gestirnen reisen und dort mit der Kolonisierung beginnen. Dieses muntere Treiben wird sowohl von gegnerischen als auch von befreundeten Parteien mit einer gesunden Portion Mißtrauen beobachtet; bei zu stark ausgeprägtem Expansionsdrang können Sie sicher sein, daß sich rechtzeitig ein anderes Völkchen einmischt. Bei allen Aktionen läuft unerbittlich der Rundenzähler weiter, der in diesem Fall die Anzahl der vergangenen Tage symbolisiert.

Weltenbummler

Der Hauptbildschirm besteht aus einer stufenlos dreh- und zoombaren Sternenkarte, auf der sämtliche Planetensysteme und die sogenannten Star La-

Alles nur geklaut?

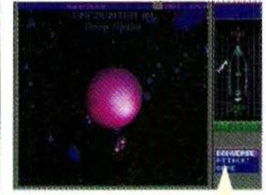
Obwohl die The Logic Factory-Crew skrupellos Ideen von nahezu sämtlichen Strategie-Hits plagiiert hat, muß man Ascendancy dennoch einen einzigartigen Look bescheinigen. Spontane Äußerungen unserer Test-Spieler à la „Das sieht ja aus wie in XYZ" (wobei XYZ wahlweise einen der aufgeführten Titel repräsentiert) beweisen, daß die charakteristischen Merkmale bestimmter Referenz-Spiele übernommen wurden. Die Vorbilder im einzelnen:



Civilization (MicroProse)
Ausbau von Städten (hier: Planeten), Forschung, rivalisierende Völker, Tutorial- und Hilfesystem.



Outpost (Sierra)
Besiedlung eines Planeten, Errichtung der Infrastruktur und Forschung sind hier die Aushängeschilder.



Star Control 1+2 (Accolade)
Raumschiffe in verschiedenen Ausbaustufen (Bewaffnung, Antrieb, Schilde), Expeditionen zu anderen Gestirnen.



Master of Orion (MicroProse)
Allianzen mit anderen Außerirdischen, Entwicklung von Waffen, Forschung, Kolonisierung von Planeten.



Starlord (MicroProse)
Aufbau von Raumbasen auf anderen Planeten, Angriff/Verteidigung und Kommunikation mit anderen Rassen.

Darüber hinaus ließen sich die Programmierer auch von einigen hierzulande eher unbekannten Brettspielen und Buchvorlagen inspirieren.

nes eingezeichnet sind. Letztere dienen quasi als Schleuse zwischen den einzelnen Galaxien und können mit den sogenannten „Star Lane Drives" überwunden werden. Jedes Sternensystem setzt sich wiederum aus mehreren Gestirnen zusammen, die sich durch unterschiedliche Größe und Lebensbedingungen auszeichnen. Verfügt ein Raumschiff über einen sogenannten „Colonizer", darf man auf einem unbewohnten Gestirn landen und dort eine neue Basis installieren. Sollte sich dort bereits eine andere Spezies heimisch fühlen, greift man auf das „Invasion Module" zurück oder legt die Siedlung in Schutt und Asche - eine höchst riskante Maßnahme, falls die attackierte Gattung mit Ihnen einen Nichtangriffspakt geschlossen hatte oder innige Freundschaften mit militärisch stärkeren Nationen pflegt. Es kann Jahrhunderte dauern, bis Gras über derartige Angelegenheiten gewachsen ist und ein Waffenstillstands-Angebot angenommen

Gewisse Abkupfereien bei Outpost lassen sich nicht leugnen: Das vernetzte Forschungszentrum kommt einem bekannt vor.



Je nach Größe des Planeten können unterschiedlich viele Bauwerke angelegt werden - stets sollten Sie aber darauf achten, daß die grundlegende Infrastruktur (Wohnungen, Nahrungsmittelversorgung usw.) vorhanden ist.



Andere Völker können jederzeit angesprochen werden; die Dialoge werden bequem per Multiple-Choice-Menü abgewickelt (oben).
Vor dem eigentlichen Start legen Sie die Anzahl der Gegner (maximal sieben), deren Gesinnung (neutral, friedlich, feindlich), die Dichte des Sternensystems, die eigene Rasse und das dazugehörige Symbol nebst der Spielfarbe fest (links).



Mit der Zeit wächst die Zahl der von Ihnen kontrollierten Planeten erheblich an: Ein Mausklick genügt, um zur jeweiligen Basis zu gelangen.

wird. Denn in Friedenszeiten werden munter neueste Erkenntnisse über ausgebaute Starlanes oder die jüngsten Patente ausgetauscht, was die Entwicklungszeiten enorm verkürzt.
Die Raumfahrzeuge können abhängig von der Größe mit Dutzenden von illustren Raketensystemen, Bomben, Schilden, Antrieben uvm. ausgestattet werden, um für den Ernstfall gewappnet zu

The Logic Factory

In der Rubrik „Namen, die man sich merken sollte" präsentieren wir diesmal den bislang noch nicht aktenkundig gewordenen Hersteller The Logic Factory. Bereits beim Überfliegen der Personal-Liste hat man den Eindruck, daß sich - abgesehen von Richard Gorriott und Chris Roberts - beinahe die gesamte Prominenz des Origin-Konzerns verselbständigt hat. Als Geschäftsführer der jungen Firma (die zufälligerweise ebenso wie der Spiele-Gigant in Austin/Texas beheimatet ist) fungiert Grafik-Guru Joson Templeman, dem die PC-Welt für Strike Commonder ewig dankbar sein wird. Ihm zur Seite stehen einige der bekanntesten und erfahrensten Programmierer, Grafiker und Musiker, die die Branche jemals hervorgebracht hat. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Mitarbeiter kurz vor:



Von hinten nach vorne: Jason Templeman, Thomas Blom, Arthur N. DiBianca, Jason Decker, John Paul

Jason Templeman
Aus einem Ferienjob bei Origin Systems (er wirkte am Spieldesign und an der Grafik von Savage Empire, einem Teil der Ultima-Serie, mit) entwickelte sich eine intensive Zusammenarbeit mit Wing Commander-Schöpfer Chris Roberts. Als Lead Programmer hatte er maßgeblichen Anteil an der richtungsweisenden 3D-Engine RealSpace, die später u. a. in der Action-Flugsimulation Strike Commander, aber auch in Wing Commander III verwendet wurde. Ein Blick in die Anleitungs-Credits dieser Knüller beweist, daß er auch am Flugmodell, an der Computer-Intelligenz, den Waffensystemen und an der Ausarbeitung der Missionen beteiligt war. Darüber hinaus beurteilte er „nebenbei" neue Spielkonzepte und kümmerte sich um die Anwerbung von Talenten.

Thomas Blom
Im zarten Alter von 16 Jahren wurde er von Texas Instruments als Software-Ingenieur für Windows-Applikationen angeheuert. Im Juli 1991 wechselte er zu Origin und managte das Strike Commander-Entwicklungsteam. Blom hatte die Idee zu Wing Commander Academy, das er praktisch im Alleingang zur Marktreife brachte. Der enorme Erfolg dieses Spin-Offs katapultierte ihn förmlich in die Origin-Geschäftsleitung, wo ihm als Entwicklungsleiter 60 der über 210 Mitarbeiter unterstanden und er ein Jahres-Budget von ca. $ 4 Mio. eigenverantwortlich verwaltete.

Arthur N. DiBianca
Auch er gehört zum Kern des Strike Commander-Teams: Von 1991 bis Anfang 1995 war DiBianca bei Origin als Programmierer und Projektmonoger (zuständig für die Einhaltung des Terminplans und die rechtzeitige Eliminierung von Bugs) tätig und stellte sein Können u. a. bei Privateer unter Beweis. Seine einschlägigen Mathematik- und Physik-Kenntnis-

sein. Auf einer Ansicht des Sternensystems werden Weltraumkämpfe ausgefochten, indem man einfach die gewünschte Waffe auswählt und auf den bzw. die Angreifer richtet.

Out of this World: Grafik und Sound

Es ist soweit: Nach den Adventures, Actionspielen und Simulationen setzt sich auch im Strategiebereich die SVGA-Grafik auf breiter Front durch. Alle Ascendancy-Einheiten und -Gebäude wurden mit viel Liebe zum Detail gerendert, und die filigranen 3D-Karten sind allesamt aus jeder beliebigen Perspektive betrachtbar. Neben dem Intro soll es auch kleine Zwischendurch-Häppchen in Form von 3D-Studio-Sequenzen geben; außerdem werden Sie mit wunderschönen orchestralen Soundtracks im John Williams-Stil verwöhnt, die aus der Feder des namhaften Computerspiel-Komponisten Dana Glover (Strike Commander) stammen. Eine kinderleicht zu bedienende Benutzeroberfläche, die jederzeit verfügbare Hilfefunktion und das ausführliche Tutorial erleichtern den Einstieg in diese komplexe Software.

Soviel läßt sich jedenfalls jetzt schon sagen: Ascendancy bietet eine Langzeit-Motivation, wie sie eben nur bei einem Strategiespiel denkbar ist. Bis man die Wirkungsweise sämtlicher Einheiten herausgefunden hat und wirklich sinnvoll nutzen kann, dürften Wochen und Monate vergehen. Beispielsweise gibt es einen voluminösen Strahler, mit dem man die eigenen Starlanes „verkleistern" und sich so vor Eindringlingen schützen kann. Ist zu Beginn noch relativ viel Handarbeit angesagt, können ab einer bestimmten Entwicklungsstufe einzelne Vorgänge automatisiert werden, indem Sie den Raumschiffen z. B. Kapitäne zuweisen, die sich völlig eigenständig durch den Weltraum bewegen.

Für all jene, die sich nach dieser Vorschau kaum noch gedulden können: Ascendancy wird im Herbst dieses Jahres in einer komplett deutschen Version erscheinen.

Petra Maueröder ■

Unser erster Eindruck

Vielfalt statt Einfalt: Ascendancy vereint die spannendsten und motivierendsten Elemente der besten Strategiespiele in einem einzigen Programm. Das außerordentliche Know-how des Teams in Sachen Grafik sieht man der fast fertigen Version an - außer den Zweckmäßigkeits-Szenarien von Panzer General bietet kein einziger Konkurrent dieser Spezies SVGA-Prächtigkeiten. Entscheidend bleibt die Spielbarkeit, und in dieser Hinsicht hat Ascendancy das Zeug zum Kultspiel - schon jetzt konnten einige Redakteure nur mit physischer Gewalt vom PC getrennt werden. The Logic Factory könnte für das ungemein originelle Werk die Lorbeeren abstauben, die sich Sierras eigentlich für Outpost erhofft hatte, was letztendlich ja an der verkorksten Verkaufs-Version gescheitert ist. In den nächsten Monaten wird es für ambitionierte Strategen eine vorverlegte Weihnachts-Bescherung geben: Demnächst muß sich Ascendancy mit dem 100%igen Tophit Schatten des Imperiums von Blue Byte messen. Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, daß sich die Neuauflage aus deutschen Landen neben Windows-Tauglichkeit auch noch durch Filmsequenzen, SVGA-Einheiten und eine völlig neuentwickelte Benutzeroberfläche auszeichnen wird.

se zeigten sich bei etlichen Projekten: Das legendäre Flugmodell von Strike Commander entstand unter seiner Federführung, ebenso ein Großteil der Dialog-Sequenzen.

FACTORY

Jason Decker
Dank seiner einschlägigen Erfahrungen im Multimedia-Bereich und beim Design von 3D-Animationen stellt er die ideale Ergänzung für das Grafiker-Team dar.

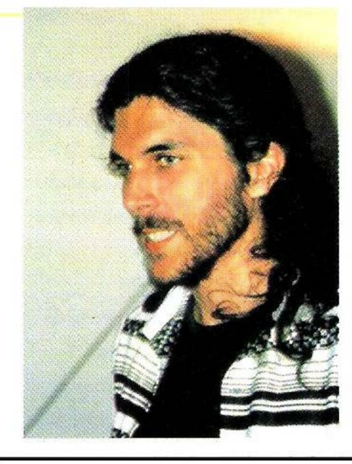
John Paul
Während des Kunststudiums an der University of Texas in Austin beschäftigte er sich bereits mit 3D-Computeranimationen - dieser Background hilft ihm jetzt bei The Logic Factory, wo er u. a. die ausgefeilte Grafik-Engine für Ascendancy mitgestaltete.

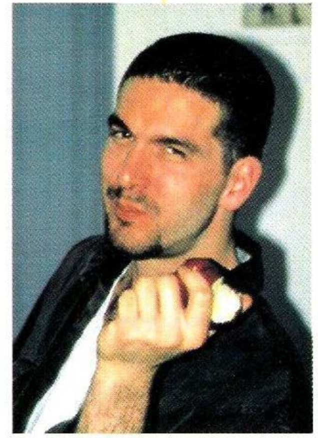
Dana Glover
Als Hausmusiker bei Origin komponierte Glover die berühmten Ohrwurm-Melodien in Wing Commander II, Strike Commander, Ultima 7 und Privateer. Daneben machte er sich als Filmkomponist (Apocalypse Now, BeetleJuice, Batman 1 und 2, Misery, Rainman, Robocop 2 uvm.) einen Namen.

Marc Schaefgen
Welch eine Überraschung: Natürlich war auch Marc Schaefgen noch vor wenigen Monaten bei Origin unter Vertrag und verdingte sich dort als Senior Sound Designer. Seine Musikstücke finden sich in etlichen Videospiel-Modulen für Nintendos Game Boy, Super NES und dem SEGA Mega Drive wieder. Der langjährige Berufsmusiker arbeitete lange Zeit an Studio-Produktionen und mischte bei diversen Live-Auftritten bekannter Gruppen mit. Die Soundroutinen und -effekte in Ascendancy stammen von ihm.

Richard Mather
Bevor er seine Brötchen als hauptverantwortlicher Grafiker bei Origin (Ultimo 8, Privateer, Ultima Underworld II, Bioforge, Wing Commander) verdiente, gestaltete er Schallplatten- und CD-Covers, T-Shirts und Poster für die Musikindustrie in Austin. Auch einige Video-Produktionen gehen auf sein Konto. Teile der Ascendancy-Story, die meisten Zwischensequenzen und zahllose 2D- und 3D-Grafiken haben wir Richard Mather zu verdanken.

In Zukunft wird sich die Truppe vorwiegend auf Spiele für Windows 95 konzentrieren und dabei vor allem auf die Multiplayer-Fähigkeit ihrer Produkte Wert legen, was sich bei Programmen wie Ascendancy geradezu anbietet. Konkrete Projekte sind derzeit allerdings noch top secret. Wenn die Qualität der zukünftigen Konzepte Ascendancy-Niveau aufweist, muß sich die Konkurrenz warm anziehen.

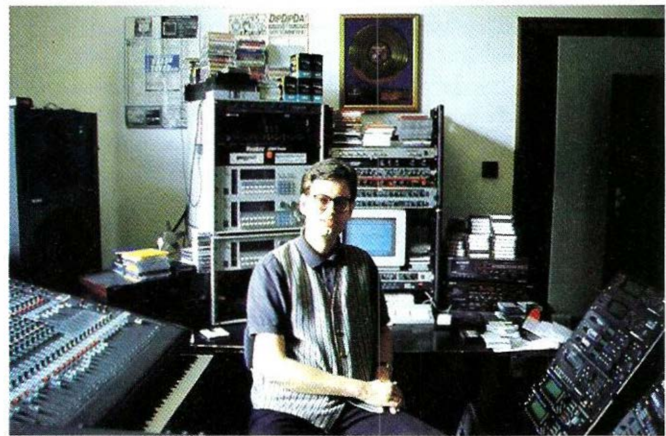




Im Porträt: Chris Hülsbeck

Music Nonstop

Name: Chris Hülsbeck. Alter: 27 Jahre. Beruf: Komponist für Computerspiele-Musik. Bisherige Auftraggeber: Unter anderem Rainbow Arts, Psygnosis, Loriciel, Ikarion, Factor 5. Logische Konsequenz für die PC Games-Redaktion: Den Mann stellen wir unseren Lesern vor.



Der Ortstermin bei Chris Hülsbeck führte uns nach Langen in der Nähe von Frankfurt/Main. Im Schatten der Stadtkirche residiert der in Kassel geborene Soundguru, einer der bekanntesten Namen der deutschen Computerspiel-Szene. Wie erwartet ist der erste Stock des Gebäudes, den die „Chris Hülsbeck Medienproduktion" belegt, mit modernster Elektronik geradezu gespickt: Im Studio nebenan wird gerade an neuen Hits für die Dancefloor-Formation Culture Beat („Mr. Vain", „Got to get it") gebastelt, während der Synthesizer-Spezialist selbst in einem kleineren Atelier seine Stücke schreibt. Dort haben wir uns mit ihm über seine bisherige Arbeit und zukünftige Projekte unterhalten.

Unter vier Augen: Das Interview

Angeblich kann die Pop-Ikone Prince (alias Symbol) mit Noten auf einer Partitur nur wenig anfangen, was auch auf Chris Hülsbeck zutrifft - erwiesenermaßen kein Hinderungsgrund, um geniale Rhythmen aus ihren angestammten Instrumenten zu zaubern. Was er mit dem amerikanischen Exzentriker nicht gemeinsam hat, ist sein bescheidenes Wesen und der aufgeschlossene Charakter, die auch bei unserem Besuch zum Ausdruck kamen.

PCG: Chris, wie und wann hat Deine Karriere begonnen?

CH: Schon während meiner Schulzeit habe ich mich intensiv mit der Programmierung von Sounds für den C 64 beschäftigt. Vor fast zehn Jahren hat das damalige 64'er-Magazin einen Komponier-Wettbewerb ausgeschrieben, bei dem ich mit dem Titel „Shades" den ersten Platz belegte. Dadurch sind einige Spiele-Hersteller auf mich aufmerksam geworden, was mir die ersten Aufträge eingebracht hat.



Chris Hülsbeck vor seinem Hardware-Park: Auf dem Commodore Amiga arbeitet er nach wie vor am liebsten.

PCG: Wie hast Du denn Deinen „Nebenjob" und die Schule unter einen Hut gebracht?

CH: Gar nicht - ich habe das Gymnasium nach der 12. Klasse abgebrochen und mich voll auf die Musik konzentriert. Bei Rainbow Arts in Düsseldorf war ich anschließend vier Jahre als Komponist tätig, und dort konnte ich auch einige meiner größten Erfolge feiern. 1990 habe ich dann zusammen mit meinen Kumpels Frank Matzke und Peter Thierolf A.U.D.I.O.S. und einige Monate später das Computerspiel-Label KAIKO gegründet, um das sich seit Herbst 1993 Software 2000 kümmert. 1994 fiel schließlich der Startschuß für die Chris Hülsbeck Medienproduktion.

PCG: Wie muß man sich das Vertonen von Computerspielen vorstellen?

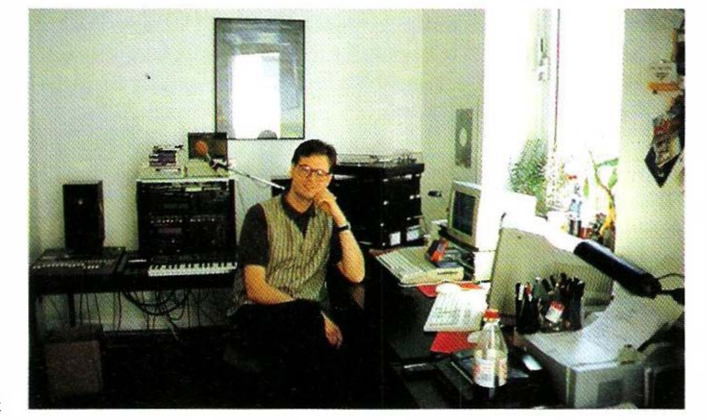
CH: Im Normalfall werde ich schon in die ganzen frühen Phasen der Produktion eingebunden. Sobald bestimmte Module oder Grafiken fertiggestellt sind, landen sie auf meinem Schreibtisch, und ich versuche, mittels des Synthesizers die Atmosphäre des Spiels rüberzubringen. Manchmal liegt mir auch nur das Konzept in schriftlicher Form vor.

PCG: Was ist dabei Dein wichtigstes Arbeitsmittel?

CH: Das ist ein Kurzweil K2000, eine Mischung aus Sampler und Synthesizer, mit dem ich fast alles machen kann. Ich unkompliziert funktioniert - auch wenn sich der PC zweifelsfrei durchsetzt.

PCG: Wen siehst Du als Deinen größten Konkurrenten an?

CH: Musik für Computerspiele ist im Zeitalter der CD-ROM leider nicht mehr so exklusiv wie noch vor ein paar Jahren. In Zukunft mischen auch „echte" Musiker mit. Deshalb habe ich mich gut vorbereitet und in Sachen Studio und Alternativen vorgesorgt.



In dieser kreativen Umgebung entstehen die meisten seiner Hits: Mehrere Computer, Synthesizer und Keybords zieren das „Büro" von Chris Hülsbeck.

kenne derzeit kein flexibleres Werkzeug für die Klangerstellung und -bearbeitung. Unter den Computern ist der Amiga immer noch meine Lieblingskiste, weil er so

PCG: Hast Du musikalische Vorbilder?

CH: Da fällt mir jetzt spontan Hans Zimmer ein, der in Hollywood eine steile Karriere gemacht hat. Mein Lieblings-

Komponist ist allerdings eindeutig John Williams, der für Filme wie Star Wars, Indiana Jones, E. T. und Jurassic Park absolut geniale Soundtracks komponiert hat. Für mich ist er ein Gott.

PCG: Wenn Du mal nicht gerade an neuen Soundtracks tüftelst: Bei welchen Computer-Spielen kannst Du am besten relaxen?

CH: Ich bin ein absoluter Descent-Fan. Daneben gibt's noch ein paar Klassiker, wie z. B. Sentinel oder Impossible Mission, die ich von vorn bis hinten durchgezockt habe.

PCG: Wie sieht's mit sonstigen Freizeit-Aktivitäten aus?

CH: Kino, Musik, Freizeit? Was ist das?

PCG: Zurück zu Deiner Arbeit: Mit welchen Projekten bist Du im Moment beschäftigt, und was ist für die nächste Zeit geplant?

CH: Derzeit bastle ich an den Soundtracks für zwei Spiele von NEON, die von Ocean-Software auf den Markt gebracht werden. Daneben produziere ich auch einige Dancefloor- und Techno-Projekte. Das ist die Art von Musik, die ich - neben Filmsoundtracks - privat am liebsten höre. Die Single „Easy Life" des Duos „Native Vision" stammt beispielsweise aus meiner Feder. Wenn ich ein paar Wünsche frei hätte, würde ich mir weitere Spiele-Vertonungen und mindestens einen Hit in den normalen Musik-Charts wünschen. Als größtes Ziel habe ich nach wie vor die Komposition der Filmmusik für einen Hollywood-Blockbuster vor Augen.

PCG: Wird es zur COMPUTER '95 in Köln wieder eine neue CD von Dir geben?

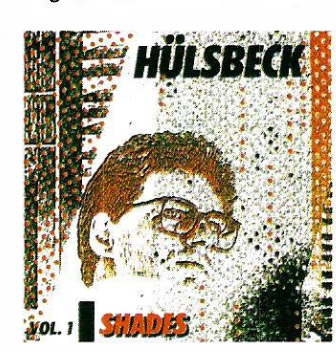
CH: Wenn nicht etwas absolut Unvorhersehbares passiert, werde ich demnächst meine neue CD veröffentlichen. Das Konzept ist schon da, mehr kann ich aber jetzt noch nicht verraten.

PCG: Danke für das Gespräch und weiterhin viel Erfolg!

Petra Maueröder ■

Prädikat: „Music by Chris Hülsbeck"

Wir nennen hier lediglich seine größten Erfolge - die gesamte Kollektion füllt zwei engbedruckte DIN A4-Seiten!



Damit fing alles an: Das prämierte Meisterwerk "Shades" befindet sich auch auf der gleichnamigen CD.

Musik und Soundeffekte:

Jinks (1987), Giana Sisters (1987), R-Type (1989), Grand Monster Slam (1989), Rock'n'Roll (1989), X-Out (1989), Turrican (1990), M. U. D. S. (1990), Z-Out (1990), Turrican 2 (1991), Hexuma (1992), Super Turrican (1992), Jim Power (1992/1993), Turrican 3 (1993), Kolumbus (1994), Mad News (1994), Super Turrican 2 (1995), Caribbean Desaster (1995)

CDs:

„Shades" (1991), „Apidya Soundtrack" (1992), „To be on Top" (1992), „Turrican Soundtrack" (1993), „Rainbows" (1994), „Easy Life" / Native Vision (1994)

To Be On Top

In Kooperation mit Chris Hülsbeck präsentiert die PC Games in diesem Monat einen Komponier-Wettbewerb für alle Nachwuchs-Musiker. Zu diesem Zweck finden Sie auf der Cover-CD-ROM sage und schreibe 50 MB an gesampelten Soundeffekten im WAV-Format aus der SAMPLE-MANIA-Klangbibliothek von Chris Hülsbeck, die exklusiv für diese Ausgabe arrangiert wurden. Diese Dateien können Sie mit allen gängigen Sequenzer- und Kompositions-Programmen weiterverarbeiten und in eigene Stücke einbauen - die Verwendung der Effekte ist jedoch keine Voraussetzung für die Teilnahme.

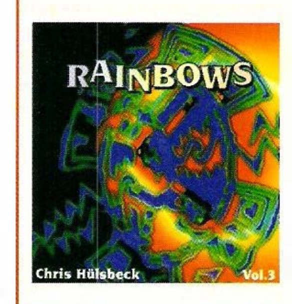
Ihre besten Tracks schicken Sie an:

COMPUTEC Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort:
„Chris Hülsbeck"
Isarstraße 32-34
91154 Nürnberg

Einsendeschluß ist der 10. Oktober 1995

Die Stilrichtung (Techno, Dancefloor, Jazz, Hardrock etc.), das Format, der Datenträger und die Länge spielen dabei keine Rolle. Wesentlich wichtiger erscheinen uns da Kriterien wie Originalität und die musikalische Qualität.

Sommeraktion

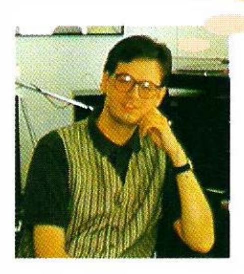


Die aktuelle CD „Rainbows" (Chris Hülsbeck Vol. 3) ist zum Preis von DM 28,95 (zuzüglich DM 4,- Versandkosten per Vorkasse bzw. Scheck, Nachnahme DM 6,-) erhältlich bei:
Chris Hülsbeck Medienproduktion,
Wilhelm Leuschner-Platz 8,
63225 Langen

Am Mischpult erhalten seine Soundtracks den letzten Feinschliff.

Und das gibt es zu gewinnen:

Der **Sieger** darf im **Langener Studio von Chris Hülsbeck** seinen **Titel neu abmischen**



und hat dabei die Gelegenheit, dem erfolgreichen Produzenten und Komponisten bei der Arbeit über die Schulter zu schauen. Selbstverständlich wird der Künstler unserem Preisträger dabei mit Rat und Tat zur Seite stehen und einige Tricks aus seiner langjährigen Praxis verraten. Darüber hinaus wird das Werk allen Lesern zugänglich gemacht, indem wir es zusammen mit dem zweiten und dritten Platz auf einer der kommenden Cover-CD-ROMs veröffentlichen. Wer weiß - vielleicht ist dieser Wettbewerb der Beginn einer steilen Karriere. Auch Hülsbeck selbst verdankt seine Laufbahn ja bekanntlich dem Sieg bei einer derartigen Competition.

Als „**Trostpreise**" verlosen wir unter allen weiteren Einsendungen **20 handsignierte CDs „Rainbows"**, die Chris Hülsbeck dankenswerterweise für diese Aktion zur Verfügung gestellt hat.

Warcraft 2: The Tides of War

Von Menschen und Riesen

Blizzard Entertainment hatte mit Warcraft: Orcs and Humans einen der Überraschungshits der letzten Monate. Angespornt von ihrem Erfolg, begannen die Entwickler sofort mit der Arbeit an Warcraft 2: Tides of War.



Warcraft 2: The Tides of War präsentiert sich dem Spieler im schicken SVGA-Gewand. Dadurch ist das Spielfeld sehr viel größer geworden.

Ein beliebtes amerikanisches Sprichwort lautet: „If it ain't broke, don't fix it" - Wenn's nicht kaputt ist, reparier's nicht. Getreu dieser Binsenweisheit begann Blizzard Entertainment die Arbeit an Warcraft 2: The Tide of Darkness. Natürlich werden einige kosmetische Änderungen vorgenommen, aber der Schlüssel zum Erfolg von Warcraft - das Gameplay - bleibt in seiner Struktur erhalten. Als erstes fällt auf, daß Warcraft 2 in glitzerndem SVGA daherkommt - definitiv eine Verbesserung gegenüber dem Vorgänger. Die Charaktere und die Landschaften sind daher wesentlich detaillierter. Außerdem wird es wesentlich mehr Terrain zu erobern geben, da jede Karte viermal so groß ist wie bisher. Ein Terrain- und Truppeneditor sargt für andauernden Spielspaß nach Maß.

Bleibt natürlich die Frage nach den Rassen. Obwohl die Mehrheit der Spieler sich sicherlich neue Gegner gewünscht hätte, bleibt es bei Orcs und Menschen. Allerdings können beide Rassen sich auf die tatkräftige Unterstützung neuer Verbündeter berufen. Seite an Seite mit dem Menschen kämpfen Elfen und Zwerge, während die Orcs ihre Truppen mit Trollen und Riesen verstärken. Das ökonomische Modell bleibt weitestgehend unangetastet; neben Gold und Hölzern können noch Erze abgebaut und nach Öl gebohrt werden. Das Öl wird vorwiegend aus den Ozeanen gewonnen, ein Fakt, der uns zu einer wesentlichen Neuerung führt. Ozeane bedeuten Wasser, und Wasser bedeutet Schiffe und somit eine neue militärische Einheit. Diese Erweiterung gibt dem Spiel eine völlig neue Dimension, die für zusätzlichen Spielspaß sorgen wird. Bisher wurden Designs für vier verschiedene Schiffe erstellt, weitere sollen folgen. Zwei dieser Schiffe sind für Seeschlachten, zwei weitere für den Transport von Öl und/oder Truppen geeignet.



Nicht nur im Intro lauern „Orcs und Humans"!

Neue Zaubersprüche kommen ebenfalls hinzu. Die Designer sind der Ansicht, daß das Wasser-Elemental und die Dämonen zu mächtig waren und integrierten daher neue Spells, mit denen die Spiellandschaft beeinflußt werden kann. So können beispielsweise unsichtbare, explosive Runen verlegt oder eine Heuschreckenplage herbeigerufen werden. Sogenannte „Magic Zapper" entziehen jedem, der auf sie tritt, vorübergehend seine magischen Kräfte, Phantomtruppen lenken den Gegner ab, und ein simpler Spruch verwandelt selbst den härtesten Brocken in einen winselnden Feigling.

Die Netzwerkoption wurde von zwei auf vier Spieler erweitert, bis zur Veröffentlichung könnten es auch sieben sein. Es hat den Anschein, daß Warcraft 2: The Tide of Darkness die Fans des ersten Teils nicht enttäuschen wird. Dem momentanen Trend folgend, wird das Spiel zwar von glitzerndbunten Filmszenen nur so wimmeln, dennoch war man weise genug, das eigentliche Spiel - bis auf einige sinnvolle Verbesserungen - in Ruhe zu lassen. Warcraft 2 soll zu Weihnachten veröffentlicht werden. Denjenigen, denen das zu lange erscheint, rufe ich ein fröhliches „Stonekeep" und „MechWarrior 2" zu.

Markus Krichel ■



Als neue Option haben sich die Entwickler Seeschlachten einfallen lassen.

Command & Conquer: Der Tiberium-Konflikt

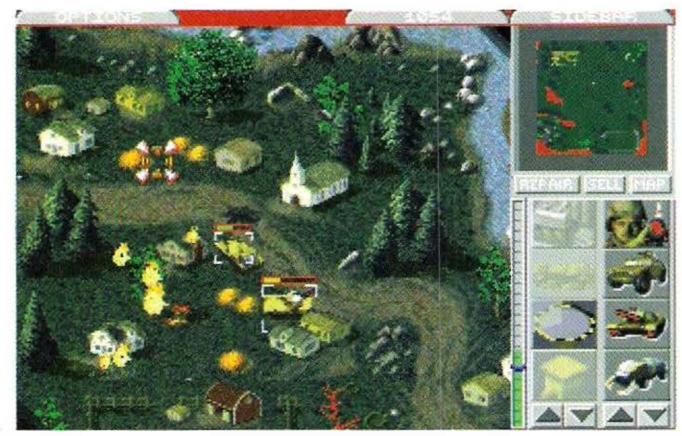
Seek & Destroy

Las Vegas, Frühjahr 1993. Die bis dato kleine und eher unscheinbare Softwareschmiede Westwood Studios stellt mit Dune 2 - The Battle for Arrakis die gesamte Spieleindustrie auf den Kopf: mehrere Monate konnte sich das packende Echtzeit-Strategiespiel ganz oben in den Charts behaupten!

Nach diesem überraschend erfolgreichen Debüt beschäftigte sich Westwood Studios vorwiegend mit Rollenspielen und Adventures, so daß viele Fans schon nicht mehr an eine Fortsetzung glaubten. Als im Januar 1994 die ersten Gerüchte über einen Nachfolger aufkamen, bildeten sich jedoch binnen weniger Tage Diskussionsgruppen im Internet und auf CompuServe. Die Zeit der Spekulationen ist aber nun endgültig vorbei: Command & Conquer erscheint noch im August in Deutschland!

Command & Conquer spielt kurz nach der Jahrtausendwende. Die Einteilung in Weltmächte ist längst Schnee von gestern, denn in der Zukunft wird das politische Geschehen von den internationalen Organisationen Global Defense Initiative (GDI) und Brotherhood of Nod (BON) beherrscht. Der globale Friede ist gesichert, wenn auch nur für kurze Zeit: die Entdeckung des bisher unbekannten Elements Tiberium, das endlich die Lösung aller Energieprobleme darstellen könnte, bringt die wirtschaftlichen Zusammenhänge völlig durcheinander. Die begehrten Tiberium-Vorkommen wurden nämlich bisher nur in den Ländern der Dritten Welt und in Osteuropa entdeckt, und ein militärischer Konflikt scheint



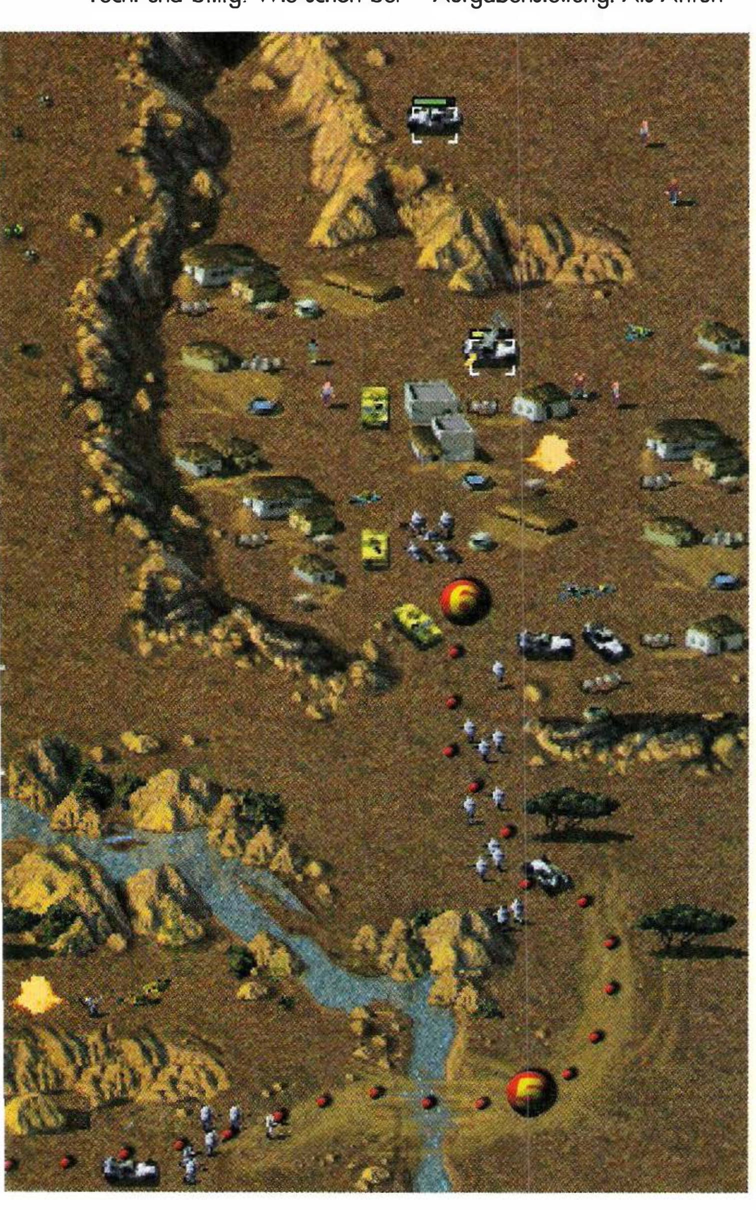


Detail-Arbeit wurde auch bei den einzelnen Missionen geleistet: Bäume fangen Feuer und Gebäude explodieren unter gewaltigem Getöse.



Die Erntemaschinen sind bei Angriffen besonders gefährdet, deshalb muß man ständig einen kleinen Schutztrupp in ihrer Nähe stationieren.

nun unvermeidlich. Während die Global Defense Initiative eher auf friedfertige Weise versucht, an das kostbare Tiberium zu kommen, ist für die Brotherhood of Nod jedes Mittel recht und billig. Wie schon bei Dune 2, können Sie sich also für die gute oder weniger gute (böse) Seite entscheiden. Aus dieser entscheidenden Wahl ergibt sich nicht nur das Missionsgebiet, sondern auch die Aufgabenstellung. Als Anführer der GDI starten Sie in Osteuropa und müssen möglichen Konfrontationen eher aus dem Weg gehen was aber letztlich dennoch in Scharmützeln mit der Gegenseite endet. Fällt Ihre Wahl auf die BON, so beginnen Sie in Afrika und haben das klare Ziel, alles niederzubrennen und zu zerstören, was sich Ihnen in den Weg stellt. Die totale Verwüstung läßt sich allerdings auch umgehen, denn mit der Hilfe wieselflinker Ingenieure können Sie einzelne Gebäude der Gegenpartei in Beschlag nehmen und zu Ihren Gunsten einsetzen.



1 Zu Beginn der Mission sammeln sich die Einheiten an einem bestimmten Punkt, so daß man entweder mit der gesamten Truppe oder nur mit Teilen das Gebiet erkunden kann.

2 Vor der Brücke teilt sich die Armee auf. Die Fußsoldaten liefern sich auf der Brücke ein kleines Scharmützel mit den gegnerischen Einheiten, die Fahrzeuge überqueren den reißenden Fluß an einer passenden Stelle.

3 An dieser Stelle treffen die Fahrzeuge und die Reste der Fußsoldaten wieder aufeinander und vereinen sich zu einer schlagkräftigen Einheit.

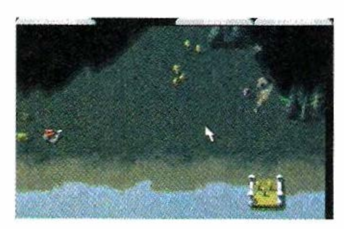
4 Bei dieser schmalen Passage kommt es zu heftigen Gefechten mit feindlichen Soldaten, die aber ohne große Verluste überstanden werden können.

5 Kurz nach der zweiten Flußüberquerung marschieren die Truppen gen Norden, um schließlich das Camp unter Beschuß zu nehmen.

6 Nach einigen Feuergefechten und einer Menge blauen Cyborg-Bluts ist die Schlacht gewonnen und die Mission gemeistert.

Der feine Unterschied

Auf der Suche nach wesentlichen Unterschieden zum direkten Vorgänger Dune 2 stechen sofort die abwechslungsreichen Missionen ins Auge: auf dem Wüstenplaneten spielte sich die Handlung der einzelnen Einsätze relativ linear ab. Sie bauten SimCity-like eine Anlage auf, produzierten militärische Einheiten und versuchten dann, den Gegner dem Erdboden gleichzumachen. Command & Conquer ist sehr viel spannender und kurzweiliger: bei manchen Aufträgen müssen Sie die Überbleib-



Zu Beginn der ersten Mission müssen Sie zuerst einige feindliche Einheiten eliminieren.



Der geballten Feuerkraft dieser GDI-Einheiten kann sich nichts entgegenstellen. In wenigen Minuten wird diese Anlage dem Erdboden gleichgemacht.



Anlagen mit Sandsäcken zu befestigen, macht nur in den wenigsten Fällen Sinn. Ein Granatenwerfer kann diesen Schutz schnell in Luft auflösen.

Anlageberater

Command & Conquer bietet genauso wie sein Vorgänger Dune 2 zahlreiche Fertigungsanlagen, in denen Vehikel konstruiert und Truppen ausgestattet werden können. Hier eine kleine Kurzübersicht:



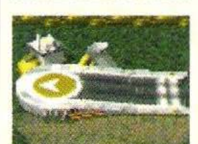
Kommando-Zentrum
Die Größe der Übersichtskarte wird durch ein Radarsystem erweitert, bei manchen Missionen ist es jedoch ein unnötiger Kostenaufwand.



Raffinerie
Das geerntete Tiberium wird in der Tiberium-Raffinerie in harte Geldeinheiten verwandelt. Dieses Gebäude ist extrem wichtig!



Silo
Damit überschüssige Tiberium-Einheiten nicht verlorengehen, können sie in Silos langfristig gelagert werden.



Landebahn
Auf der Landebahn können Flugzeuge und Bomber landen, wieder auftanken und schließlich wieder gen gegnerischer Basis starten.



Waffenfabrik
Panzer und andere Fahrzeuge werden hier gegen Bares hergestellt. Alle Vehikel sind jedoch äußerst kostspielig!



Sandsäcke
Sandsäcke sind kein besonders effektiver Schutz gegen Angreifer und können mit wenigen Handgranaten aus dem Weg geräumt werden.

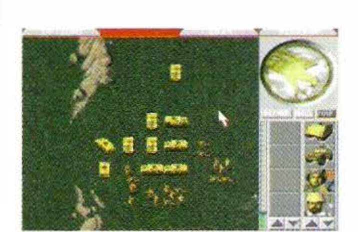


Kraftwerk
Kraftwerke versorgen die gesamte Anlage mit Energie. Große Basen benötigen allerdings oft mehr als ein Kraftwerk.



Kasernen
In den Kasernen werden Truppen ausgehoben und bewaffnet. Eine günstige Alternative, um ein großes Heer zusammenzustellen.

sel einer einst riesigen Armee zu einer schützenden Basisstation zurückgeleiten, bei anderen müssen Sie mit einem einzelnen Guerillakämpfer durch gezielte Angriffe den Gegner aus dem Gleichgewicht bringen. Größere Einsatzgebiete, in denen erfahrungsgemäß viele Einheiten aufgerieben werden, setzen den Bau einer Konstruktionsanlage voraus, denn nur mit ihr lassen sich Gebäude (Kasernen, Kraftwerke, Produktionsstätten, Raffinerien) errichten oder Truppen (Luftkissenboote, Panzer, Raketenwerfer, Soldaten) ausheben. Zu diesem Zeitpunkt kommt der finanzielle Aspekt ins Spiel. Um diverse Einrichtungen und Vehikel überhaupt finanzieren zu können, muß erst einmal Geld in die Kasse kommen. Dazu setzen Sie gewaltige Erntemaschinen ein, die das Tiberium schnell und in großen Mengen abbauen können und anschließend zu einer Raffinerie transportieren. Da Tiberium in fast allen Ländern spärlich gesät ist, müssen Sie oft weite und beschwerliche Wege gehen, um an das kostbare Mineral zu kommen.



Bei manchen Missionen hat man nicht mehr als diese Handvoll Einheiten; eine Bauanlage gibt`s nicht!

Manchmal ist es sogar notwendig, in Gebiete vorzudringen, die an das Lager des Kontrahenten angrenzen. Dann ist Vorsicht natürlich oberstes Gebot. Mit einigen Panzern und Bazookaschützen sollten Sie die nähere Umgebung sichern, damit die sündhaft teuren Ern-



So einfach läßt sich ein kleiner Spähtrupp zusammenstellen. Ein Mausklick, und schon setzen sich diese drei Fahrzeuge und vier Soldaten in Bewegung.



Statement



Nichts Neues bei Westwood: Genou so und nicht anders haben wir uns den Dune 2-Nachfolger vorgestellt - keine überwältigenden Innovationen (wo bleibt die SVGA-Grafik?), sondern vielmehr die vernünftigen Detailverbesserungen und die erbarmungslosen Levels sind es, die Command & Conquer auszeichnen. Diesem programmierten Echtzeit-Nervenkitzel kann man nicht widerstehen - die phantastischen Rendereien und der schwermetallige Soundtrack sind einfach zu cool. Nur die Berg- und Talbahn des Schwierigkeitsgrades dürfte so manchen verdrossenen Einsteiger auf den Plan rufen. Ansonsten ist sich die Redaktion einig: ein motivationsschwangerer Strategie-Kracher von Profis für Profis!

temaschinen nicht von den feindlichen Truppen zerstört werden.

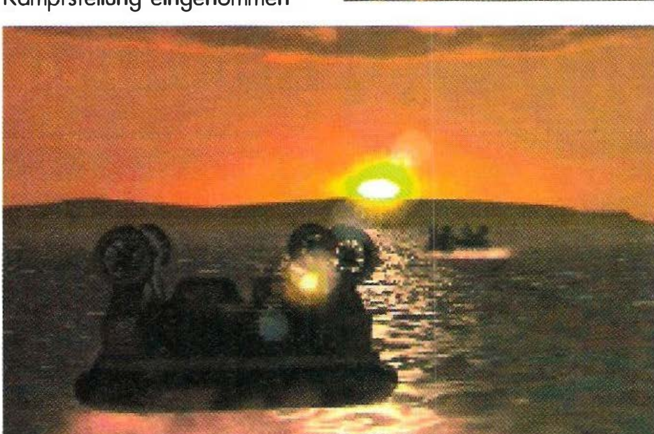
Verbessertes Interface

Wer Dune 2 längere Zeit gespielt hat, wird zwangsläufig Mängel in Bezug auf das Benutzerinterface festgestellt haben. Hier hat Westwood bei Command & Conquer ganze Arbeit geleistet. Einheiten lassen sich jetzt nicht nur einzeln, sondern auch in Gruppen über den Bildschirm scheuchen. Wie bei vielen Grafikprogrammen üblich, können Sie eine Art Positionsrahmen aufziehen, und alle in diesem Bereich verfügbaren Einheiten werden aktiviert. Dann geben Sie nur noch das gewünschte Zielgebiet an, und schon setzt sich der Pulk in Bewegung. Sobald feindliche Truppen aufkreuzen, wird das Schritttempo verlangsamt, Kampfstellung eingenommen und zum Angriff geblasen. Völlig automatisch und ohne einen weiteren Mausklick. Der Vorteil liegt hier klar auf der Hand: da sich bei Command & Conquer alles in Echtzeit abspielt, muß man oft an mehreren Fronten gleichzeitig kämpfen und mit dem teilweise auto-



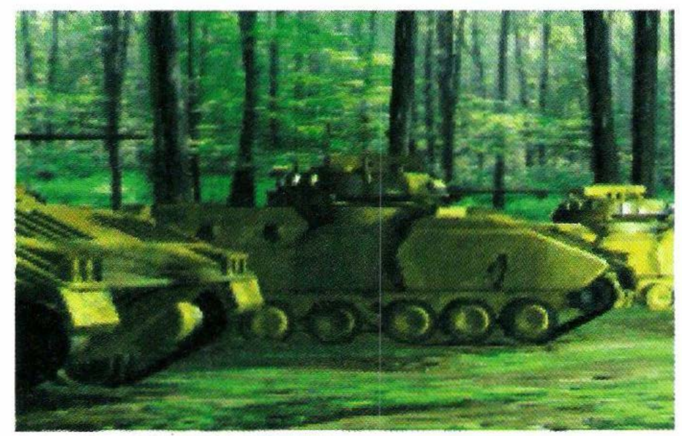






Optisch beeindruckend und informativ zugleich: Zu Beginn einer Zwischensequenz erläutert der befehlshabende Offizier die Aufgabenstellung.







Herausragende Wassereffekte!

Computeranimationen in rasanter Geschwindigkeit und bestechender Qualität hat Command & Conquer zu bieten.

Statement

Das Lager der Computerstrategen ist geteilt: die einen bevorzugen einen gepflegten Rundenkampf, die anderen möchten ihre Truppen lieber in Echtzeit über den Bildschirm scheuchen! Mit Command & Conquer werden allerdings beide Gruppen glücklich, ist es Westwood doch tatsächlich gelungen, die Spannung eines Actionspiels und die intellektuelle Herausforderung eines Strategiespiels unter einen Hut zu bringen. Command & Conquer ist das Echtzeit-Strategiespiel 1995!

matisierten Interface wird dabei dem Spieler das Taktieren stark erleichtert. Mit nur vier Mausklicks läßt sich ein Gebäude beispielsweise von zwei verschiedenen Seiten angreifen - das war bei Dune 2, aber auch bei Warcraft, sehr viel komplizierter.
Für Multiplayer-Fans hat sich Westwood außerdem einen ganz besonderen Leckerbissen einfallen lassen. Neben der obligatorischen Modem- bzw. Nullmodemfunktion soll (bei der vorliegenden Beta-Version war diese Option noch nicht vorhanden; wir halten Sie aber natürlich auf dem laufenden) Command & Conquer auch netzwerkfähig sein: bis zu vier Spieler können dann gegeneinander oder im Team um das Tiberium kämpfen!

Referenz: Grafik & Sound

Grafik und Sound gehören mittlerweile bei absolut jedem Spiel zum guten Ton - das gilt natürlich auch für Strategiespiele! Westwood kannte in dieser Beziehung schon vor Jahren eine Art Vorreiterrolle einnehmen: als viele noch mit plumpen Standbildern versuchten, eine angenehmere Atmosphäre zu schaffen, konnte Westwood bereits mit voll animierten, phantastischen Zwischensequenzen, wie beispielsweise in Lands of Lore, aufwarten. Command & Conquer ist die konsequente Fortsetzung dieser vorbildlichen Firmenphilosophie.
Am auffälligsten wird die Liebe zum Detail in den Zwischensequenzen: knapp 60 Minuten umfassen die durchweg packenden und atemberaubenden Animationen, die nach jeder Mission eingespielt werden. Faszinierende Kameraschwenks, Überblendungen und interessante Perspektiven machen die Zwischensequenzen ausgesprochen realistisch und optisch ansprechend.
Darüber hinaus bekommt man das jeweilige Mission-Briefing durch bildschirmfüllende Video-Einspielungen geboten, in denen der aufmerksame Betrachter auch einige Mitarbeiter des Westwood-Teams entdecken kann.
Im eigentlichen Spiel entdeckt man allerdings nur wenige Neuerungen: die allgemeine Qualität der Grafik wurde natürlich den heutigen Anforderungen angepaßt, so daß diesmal auch Gebäude und Einrichtungen vollständig animiert sind.
Command & Conquer kann aber auch auf anderen Gebieten eifrig Punkte sammeln. Die musikalische Untermalung (18 Musikstücke!) ergänzt hervorragend das actionreiche Gameplay: die aggressiven und voranpeitschenden Gitarrenriffs können auch noch nach Stunden mitreißen. Lediglich die Soundeffekte hätte man etwas einfallsreicher gestalten können. Teilweise bekommt man immer noch die gleiche Sprachausgabe wie bei Dune 2 geboten („Affirmative!", „Enemies approaching!", „Unit destroyed!"), nur wenige Samples wurden neu eingespielt. Das trifft allerdings nicht für die deutsche Version zu, denn Command & Conquer wird komplett neu vertont und synchronisiert.

Oliver Menne ■



Mit ein wenig Geschick kann man die Cyborg-Einheiten (am linken Bildschirmrand) mit der Tiberium-Erntemaschine in ihre Einzelteile zerlegen.





REVIEW

Lords of Midnight 3 - The Citadel

Geisterstunde

Es gibt einige Personen, die die Entwicklung der Spieleindustrie hauptsächlich mitgetragen haben. Darunter sind Leute wie David Braben (Elite), Richard Garriott (Ultima) und auch Mike Singleton, der Anfang der 80er Jahre mit Lords of Midnight einen großen Erfolg feiern konnte.

Wir befinden uns in einer Zeit, in der Ritter und Drachen noch die Welt beherrschten. Der ganze Erdball steht kurz davor, vernichtet zu werden, wenn nicht ein Ritter im Land Bloodmarch den mächtigsten Talisman aller Zeiten findet. Mit diesem Talisman kann das Reich regiert und gerettet werden.

Wenn Sie vor einigen Jahren Midwinter oder Midwinter 2 gespielt haben, so dürften Sie schon eine ungefähre Vorstellung haben, was mit Lords of Midnight 3 auf Sie zukommt. In einer 3D-Umgebung steuern Sie abwechselnd bis zu 24 verschiedene Ritter über eine sehr große Landkarte. Die einzelnen Ritter können verschieden große Armeen mit sich führen und Burgen angreifen, Geiseln befreien (die dann wieder als Ritter mit Armeen durch die Lande ziehen) oder sich auf die Suche nach verschiedenen magischen Waffen machen. Ziel des Spiels ist es, den von Grund auf bösen Boroth



Drachen kommen in diesem Spiel vor allem als Transportmittel vor. Doch Achtung: etwaige Gefolgsleute werden bei einem Drachenritt zurückgelassen!

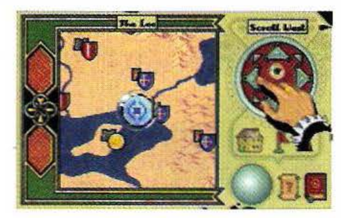
Wolfheart zu besiegen. Dabei dürfen Sie alle Verbündeten bis auf Luxor, den Mondprinzen, verlieren. Sobald er stirbt, ist auch das Spiel beendet.

Optionsvielfalt

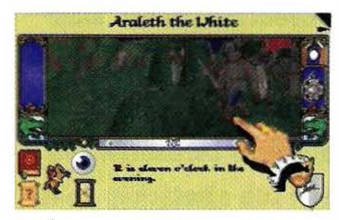
Nach dem ersten Start fällt zuerst die ungewöhnliche Benutzeroberfläche auf. Acht verschiedene, wie Kirchenfenster gestaltete Icons bieten Zugriff auf die zahlreichen Menüs des Programms. Neben Icons zum Abrufen von Informationen über die verschiedenen Landstriche, Bevölkerung und Helden der Welt findet sich auch eine fast beliebig zoombare



In die Kampfsequenzen kann eingegriffen werden, indem man die Taktik des jeweiligen Führers bestimmt.



Die Landkarte ist beliebig zoombar und zeigt die Position von Festungen und Personen an.

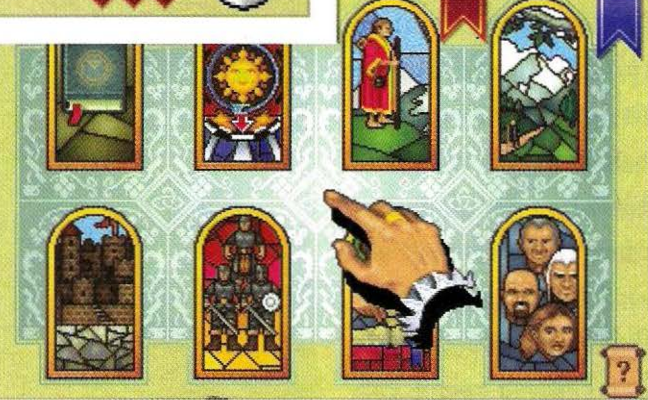


Die Steuerung mit der Hand als Zeiger ist gewöhnungsbedürftig.

Landkarte der Umgebung und ein Icon, um in den Spielverlauf einzusteigen. Normalerweise wird man allen bis auf einen der verfügbaren Helden einen Auftrag (Erobern einer Burg, Suchen eines Gegenstandes) zuordnen und den verbleibenden Helden selbst durch die Landschaft steuern. Die Grafik-Engine ist dabei eine Variante des in letzter Zeit vor allem bei Actionspielen sehr beliebten 3D-Texture-Mapping-Systems (Dark Forces). Leider kann sie technisch aber nicht mit den Highlights des Action-Genres mithalten. Ein netter Gag ist hingegen die sich ständig ändernde Umgebung. Starten Sie das Spiel beispielsweise mitten im Sommer, so blühen die Felder und Blumen. Wenn Sie dann knapp sechs Monate später, also in der Winterzeit, Lords of Midnight 3 noch einmal spielen, so blicken Sie auf eine eiskalte Winterlandschaft, und Schnee rieselt vom Himmel.

Völlig daneben gegangen ist jedoch der Soundtrack. Der gute Carl Orff würde sich im Grabe herumdrehen, wenn er seine Carmina Burana in dieser zweistimmigen AdLib-Version hören würde. Abdrehen ist hier die Devise!

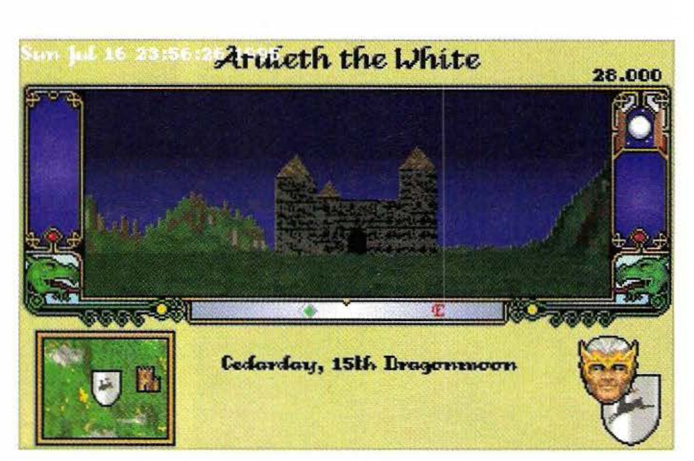
Lars Geiger ■



Von diesem Hauptbildschirm aus kann auf die verschiedenen Teile und Abschnitte von Lords of Midnight3 zugegriffen werden.

Statement

Ja, auf so ein Spiel hat man wieder einmal lange warten müssen. Nach dem immerhin schon einige Jährchen alten Midwinter kann es jetzt wieder ein Spiel dieser exzellenten Mischung aus Strategie- und Rollenspiel schaffen, den Spieler für Tage an den Rechner zu fesseln. Vor allem für Spieler, die wie ich ein Faible für Dungeans & Dragons haben und noch dazu Midwinter vergöttern, ist Lords of Midnight wie geschaffen!



Tag und Nacht wurden bei Lords of Midnight sehr gut in Szene gesetzt.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 5 MB	General Midi
CD -MB	Audio

REQUIRED: 486, 4 MB RAM

RECOMMENDED: 486, 8 MB RAM

MULTIPLAYER: keine Multiplayer-Option



RANKING

Strategie / Rollenspiel

Grafik	71%
Sound	40%
Handling	80%
Spielspaß	81%

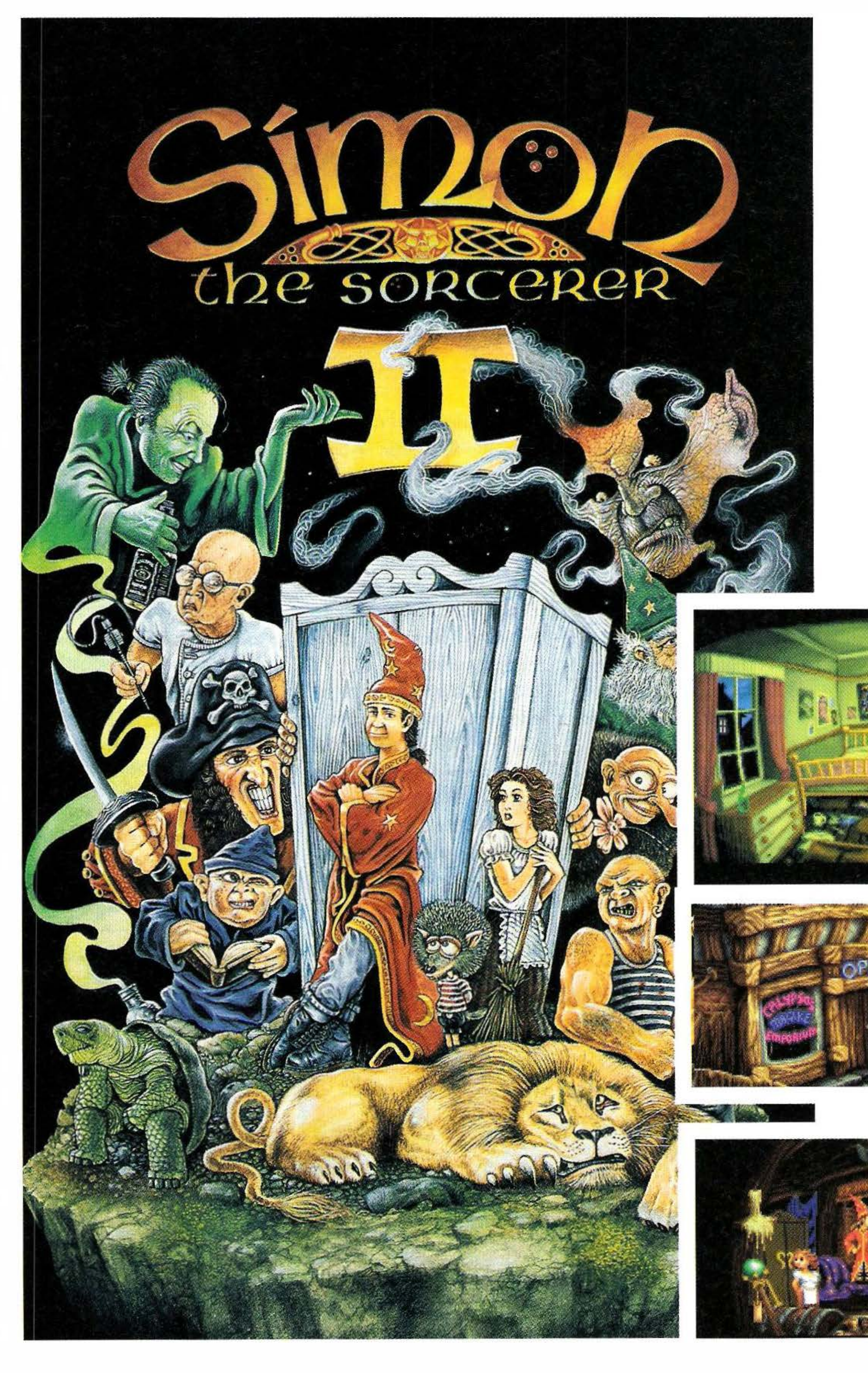
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Domark
Preis	ca. DM 130,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Simon the Sorcerer 2

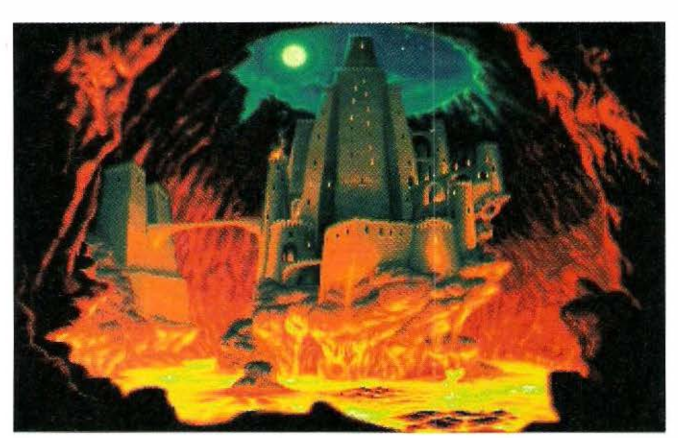
Der Ton macht d

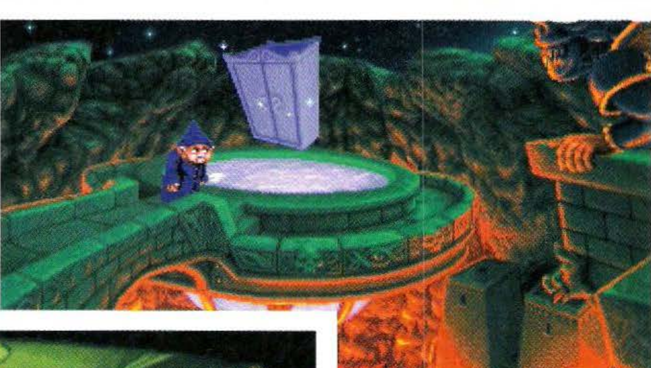
Die Tatsache, daß das Adventure um den halbwüchsigen Zauberlehrling Simon im letzten Jahr beachtliche Lorbeeren und viel Lob einstecken konnte, hatte zwei gute Gründe: zum einen bescherte der Hersteller Adventure Soft der eingeschworenen hiesigen Abenteurer-Gemeinde endlich wieder ein Adventure der „klassischen" Art - also mit vielen Puzzles und wenig Multimedia-Drumherum. Zum anderen gelang dem Obertshausener Softwarehaus Sunflowers mit der CD-Version von Simon 1 eine deutsche Umsetzung in einer Qualität, wie man sie sonst nur aus dem Spielfilm-Bereich kennt.

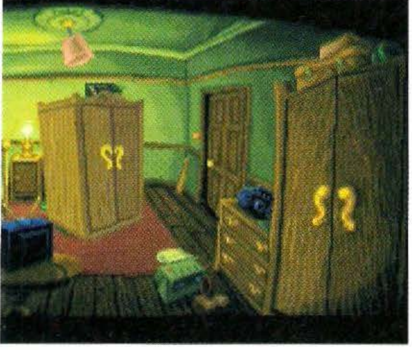
Eigentlich dachte Simon, mit der Verbannung des üblen Zauberers Sordid in eine Zwischendimension sei der Käse für ihn gegessen. Leider kommt es ganz anders: als Simon eines Abends einen Blick in einen kuriosen Holzschrank riskiert, der mir nichts, dir nichts mitten in seinem Zimmer stand, findet er sich unversehens ein zweites Mal in der Zauberwelt wieder, die er in Teil 1 seines Abenteuers mit viel Glück doch noch verlassen



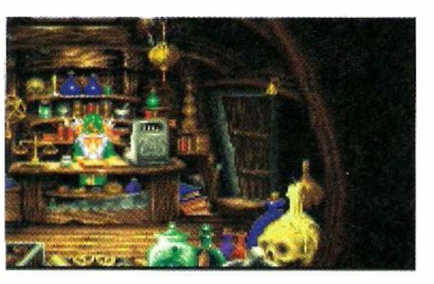
ie Musik











Auch wenn man „nur" VGA-Auflösung zu sehen bekommt, können sich die Grafik wirklich sehen lassen. Oben sehen Sie Sordids neue Zauberfestung, im Bild darunter seinen neuen Zauberlehrling Runt. Gemeinsam möchten sie Simon eins auswischen. Mit einem verzauberten „Teleporter"-Schrank (links) versetzen die beiden den Jungen zurück in die Zauberwelt. Dort hat sich so einiges verändert...

konnte. Wie er hierher gekommen ist, kann er sich nicht erklären. Was er ebenfalls noch nicht weiß, ist, daß der böse Sordid für das Erscheinen des Zaubermöbels in seinem Zimmer verantwortlich ist. Genauer gesagt nicht er selbst, sondern Sordids neuer Zauberlehrling Runt, der seinem vergeistigten Meister die Rückverwandlung in Fleisch und Blut



In der Stadt gibt es einige interessante Orte zu besuchen - beispielsweise der Zauberwettbewerb (unten), an dem Simon im Laufe des Abenteuers teilnehmen muß. Außerdem sehenswert: Des Sumpflings neue Schlammburger-Bude, der von Geschäften gesäumte Marktplatz und der Hafen, wo Simon auf ein etwas „anderes" Goldlöckchen trifft.

Die bizarre Tanzgruppe braucht Simons Hilfe. Leider hat ein gut gemeintes Geschenk nicht immer eine postive Wirkung. Im Falle eines Baseball-Schlägers statt eines Tanzstabes ist durchschlagender Erfolg garantiert.

ermöglichen soll. Leider sind dessen Zauberkünste noch nicht perfekt genug, um Simon auch auf eine korrekte Bahn in Sordids neuerbautes Zauberschloß zu lenken, und so landet Simon unbeabsichtigt direkt vor der Behausung eines alten Freundes. Der alte Magier Calypso - Simon-Spieler werden sich sicherlich an ihn erinnern - bietet ihm auch prompt seine Hilfe bei der Rückkehr in die Menschenwelt an. Daß Calypso den Treibstoff für den magischen Schrank natürlich nicht im Utensilienlager liegen hat, ist klar. Und so macht sich Simon also auf, um den Zaubersaft "Bed Full" (verleiht Flügel) irgendwo aufzutreiben.

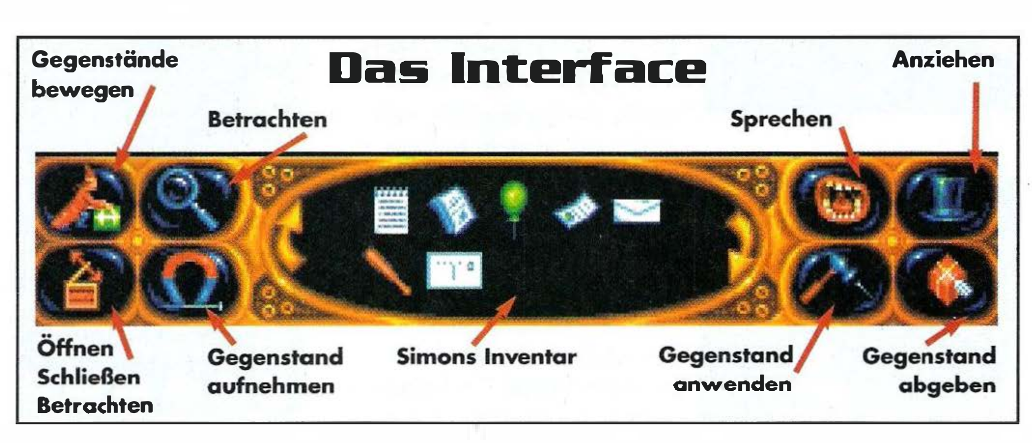
Schöne, neue Zauberwelt

Seit Simons letztem Besuch hat sich in der Zauberwelt einiges verändert: statt in unberührten Wäldern bewegt er sich diesmal in einer regelrecht modern aufgebauten Stadt. Der Hafen ist ebenso einen Besuch wert wie der von Geschäften gezierte Marktplatz. Eine Art McDonalds, in dem der alte Bekannte "Sumpfling" hungrige Bürger mit gräßlichstem Fastfood versorgt, darf natürlich auch nicht fehlen. Da Simon immer noch die alte, gute Seele geblieben ist, denkt er auf seinen Wegen durch die mittelalterliche Stadt natürlich nicht nur an sein privates Vergnügen, sondern kümmert sich hilfsbereit um jedes Wesen, das ihm seine Sorgen ans Herz legt - und davon gibt es diesmal jede Menge. Obwohl die vielen Locations in der ersten Station seines Abenteuers für ein gutes Adventure bereits reichlich Platz bieten würden, stellen sie nur einen von vier Abschnitten dar, die Simon bewältigen muß. Nachdem er einen Großteil der Puzzles in der Stadt gelöst hat, findet er sich (Guybrush läßt grüßen!) auf einem Kaperschiff wieder, besucht eine einsame Insel und kämpft sich letztendlich bis zu Sordids Schloß vor.

Gewichtige Worte

War Simon 1 bereits mit witzigen Anspielungen auf das reale Leben gespickt, so treten sie im zweiten Teil gewichtungsmäßig fast noch vor die Puzzles. Die Mühe, die sich Sunflowers Producer Ralf Adam beim Eindeutschen der über 7.000 gesprochenen Sätze gemacht hat, merkt man an vielen Stellen. Doch auch die grafische Aufbereitung wurde hervorragend der humorvoll mittelalterlichen Spielatmosphäre angepaßt. Zwar wurde der Schritt zur SuperVGA-Auflösung auch diesmal noch nicht gegangen, aber der Ausgang des Spiels macht eh deutlich,

Das Interface

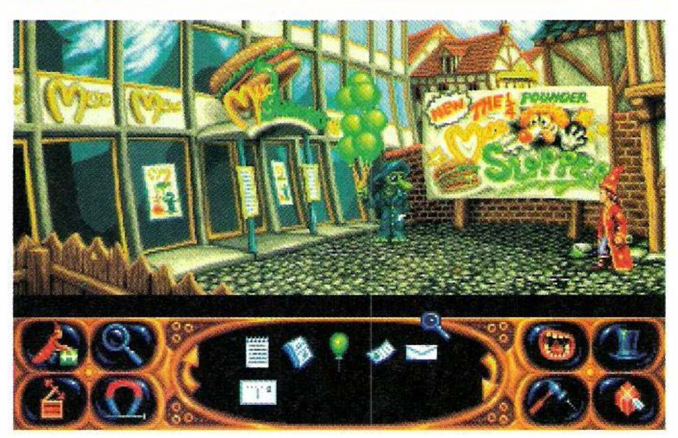


Statement

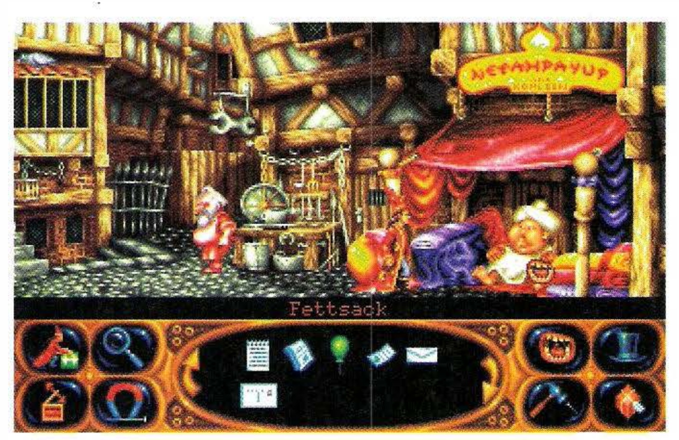


Wie wichtig doch die sprachliche Umsetzung für den Spielspaß ist, merkt man erst, wenn einem ein Spiel wie dieses auf den Tisch gelegt wird. Hier wurde kein Witz und keine Anspielung, die in England vielleicht lustig ist, hierzulande aber von keinem verstanden wird, im Spiel belassen. Jedes Wortspiel hat auch einen Bezug, den man in Deutschland kennt. Aber die Sprachausgabe allein macht noch kein gutes Adventure: Glücklicherweise hat man sich bei Adventure Soft der "Roots" des Spielgenres besonnen und ein Adventure programmiert, bei dem die CD wirklich mit guten Rätseln und nicht nur mit Animationen und Render-Filmen gefüllt ist. Auch wenn die eine oder andere Anspielung eher an Erwachsene gerichtet ist, kann ich Simon 2 guten Gewissens sowohl älteren als auch den jüngsten Spielern empfehlen.





Wenigstens einer hat es zu etwas gebracht: der Sumpfling betreibt jetzt eine Schnellrestaurant-Kette, die Simon bekannt vorkommt...



Am Markplatz gibt es so manchen nützlichen Gegenstand zu ergattern. Nur - was macht man ohne Geld? Simon muß erst einmal zum Kredithai.

das ein dritter Teil vermutlich nicht lange auf sich warten lassen wird. Die Steuerung erfolgt allein über die Maus und eine Reihe von Aktions-Icons, die permanent im unteren Drittel des Spielbildschirms zu sehen sind. Etwas hinderlich beim schnellen "Durchklicken" eines Bildschirms ist die Tatsache, daß sich Simons Aktionen nicht mittels der rechten Maustaste zyklisch durchgehen lassen, wie es beispielsweise bei Sierra-Adventures üblich ist. Für jede neue Handlung - sei es Betrachten, Sprechen oder Aufnehmen etc. - muß der Mauszeiger eigens auf die Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand gezogen werden.



Rätsel ohne Frust

Mit der Zahl der gesprochenen Sätze ist glücklicherweise auch der Umfang des Spiels, sprich der Puzzles, gewachsen. Wer Simon 1 noch in einigen Tagen lösen konnte, sollte jetzt rund die doppelte Zeit einplanen, um Sordid ein zweites Mal zu schlagen. Der Schwierigkeitsgrad dagegen bewegt sich nach wie vor auf dem alten Niveau: auch Einsteiger werden keine Probleme haben, nach einiger Zeit selbst auf das verzwickteste Rätsel des Spiels zu kommen. Eine ausgesprochene Wohltat für gequälte Spielerhirne ist außerdem, daß auf abwegige Puzzles - "Benutze Rasierapparat mit Schlüsselloch" - weitgehend verzichtet wurde. Logisches Denken hilft hier stets weiter. Wer auf viel grafischen Schnickschnack steht, findet in Simon 2 übrigens in etwa den technischen Stand von vor zwei Jahren vor (die glasklare Sprachausgabe ausgenommen). Wer sich hingegen nach einem Adventure der "alten Machart" sehnt, findet auf relativ kleinem Raum (nur ca. ein Drittel des auf der CD-ROM verfügbaren Platzes) ein Spiel, das gut und gern dreimal so lange fesselt wie üblich.

Thomas Borovskis ■





Bevor Simon zum zweiten Spielabschnitt auf das Piraten-Schiff kann, muß er dem komischen Neuankömmling zu einer Tanzkapelle verhelfen.



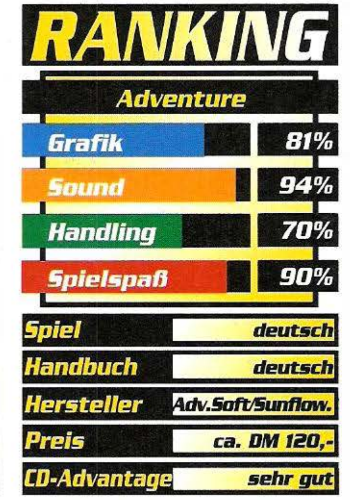
SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 180 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Adventure

Grafik	81%
Sound	94%
Handling	70%
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Adv.Soft/Sunflow.
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Combat Air Patrol

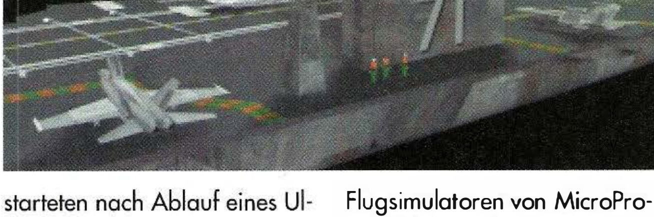
Nachtwache

Viele Softwarehersteller sind in letzter Zeit dazu übergegangen, in ihren Simulationen und Strategiespielen fiktive Kriege zu führen. Nicht so Psygnosis bei ihrem neuesten Flugsimulator Combat Air Patrol: Hier wird über Kuwait und Irak geflogen!



Combat Air Patrol bietet Flugsimulationskost, die von anderen Herstellern schon besser zubereitet wurde.

Im Besprechungsraum können Sie das Spiel Ihren persönlichen Anforderungen anpassen und zahlreiche Einstellungen vornehmen. Außerdem können Sie sich die Missionparameter geben lassen und schließlich dann in die Lüfte steigen.

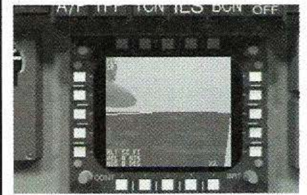


Nach einem wilden Vorspiel, in dem es hauptsächlich um Ölpreise, Kredite und Fördermengen ging, ist der Irak am 2. August 1990 in Kuwait einmarschiert. Mit dieser Invasion begann das größte Luftbrückenunternehmen aller Zeiten. Die Vereinigten Staaten und ihre Verbündeten brachten eine große Anzahl von Streitkräften in die Golfregion und starteten nach Ablauf eines Ultimatums am 17. Januar 1991 die „Operation Wüstensturm".

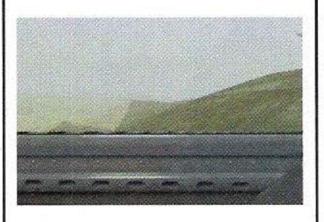
Außer Gefecht

An dieser Stelle steigen jetzt Sie ins Spiel ein. Wie schon seit langer Zeit bei den meisten Flugsimulatoren von MicroProse praktiziert, bekommen Sie zu Beginn eines Einsatzes Ihr Ziel genannt und können im geringen Maße Ihre Flugroute selbst ändern. Auch an nette Gimmicks, wie beispielsweise, daß gegnerische Flugabwehranlagen, die von Ihnen zerstört wurden, für mehrere Missionen außer Gefecht sind, wurde im Campaignmodus gedacht. Und auch sonst erinnert bei











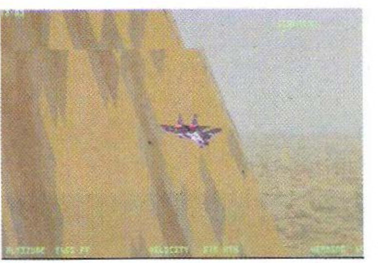
Combat Air Patrol bietet wie viele andere Vertreter dieses Genres verschiedene Cockpitansichten, die auf Tastendruck abgerufen werden können.



Die CD-ROM-Version bietet einige nette Zwischensequenzen, die den Spielablauf ein wenig auflockern. Aber: auch gab es schon Besseres zu sehen!

Statement

Gut, ich gebe es zu: als ich mir das Spiel das erste Mal angesehen hatte und mir minutenlang nicht sicher war, ob ich den gleichen Simulator nicht schon einmal getestet hatte, waren meine guten Vorsätze schon beim Teufel. Doch dann erinnerte ich mich, daß das erst kürzlich erschienene Navy Strike von MicroProse SVGA-Grafiken, drei verschiedene Einsatzgebiete und eine höhere Mitbestimmung bei der Planung von Missionen bot. Tja, leider verloren, Psygnosis!



Die Oberflächen der Berge sehen sehr realistisch aus. Nur leider wurden die Textures auf viel zu grobe Polygone projiziert. Das Resultat sind viele Kanten und Ecken!



Jede Waffenaufhängung kann einzeln bestückt werden. Darauf, daß die Maschine gleichmäßig beladen wird, achtet niemand!

diesem Flugsimulator vieles an schon bekannte Produkte. Im Hauptmenü gibt es die typische Auswahl zwischen einem Soforteinsatz, einer Einzelmission oder dem obligatorischen Feldzug.

Und als ob man es nicht anders erwarten würde, bietet auch die Simulation selbst nichts Neues. Schnöde VGA-Grafik mit zugegebenermaßen netten Texturegrafiken, dazu leider extrem langweilig dargestellte Flugzeuge und schwache Soundeffekte lassen einen auch in diesem Teil des Spieles schnell die Hoffnung verlieren. Auch das Flugverhalten der einzelnen Jäger macht keinen



Die Landebahn des Flugzeugträger.

durchdachten Eindruck: das aufkommende Fluggefühl erinnert eher an ein Raumschiff als an einen rasend schnellen Kampfjet.

Immerhin können sowohl die F-14 als auch die F/A-16 der US-Marine über 11.000 km angeblich authentischer Eisenbahnlinien und Straßen geflogen werden. Na, wenn das nichts ist!

Lars Geiger ■



RANKING

Simulation

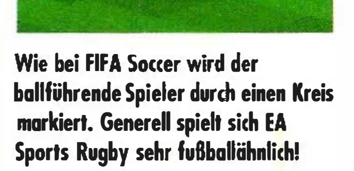
Grafik	66%
Sound	60%
Handling	75%
Spielspaß	59%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend

World Cup Rugby 1995

Marktlücke

In der Liste der beliebtesten Sportarten Deutschlands rangiert Rugby knapp vor Eierlaufen und Sackhüpfen. Entsprechend groß war die Begeisterung, als World Cup Rugby 1995 von Electronic Arts in der Redaktion eintrudelte.

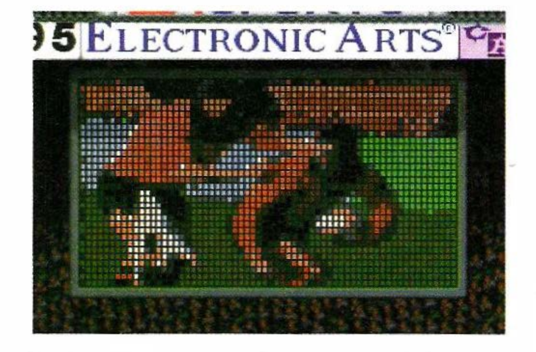


Wie bei FIFA Soccer wird der ballführende Spieler durch einen Kreis markiert. Generell spielt sich EA Sports Rugby sehr fußballähnlich!



Sehr oft sieht man die Akteure auf kleine Menschen-Häuflein verteilt; die Anzahl der jeweils Beteiligten können Sie herausfinden, indem Sie die Anzahl der Beine zählen und durch zwei teilen.

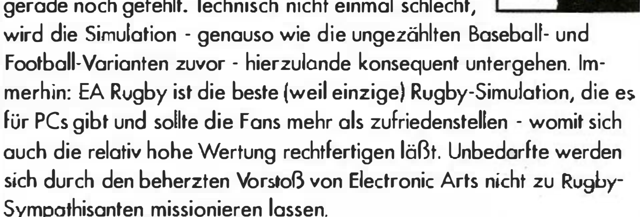
Mit Vergleichen zum von der Grundidee her sehr ähnlichen American Football kann man problemlos jeden Commonwealth-Bewohner zur Weißglut bringen, denn die Unterschiede sind in der Tat gewaltig. Vereinfacht gesagt geht es beim Rugby um ein fußball-großes Leder-Ei, das möglichst flott hinter der gegnerischen Torlinie versenkt werden sollte. Zu diesem Zweck tummeln sich zwei Teams auf einem ca. 100 x 70 m großen Spielfeld und versuchen, durch rüde Attacken den „Ball" in ihren Besitz zu bekommen. Dazu ist ihnen jedes Mittel recht: Die vergleichsweise leicht bekleideten Spieler nehmen keine Rücksicht auf Schneidezähne oder Kreuzbänder. Das Objekt der Begierde darf nur nach vorne getreten bzw. getragen, aber nur rückwärts geworfen werden. Das Ausbrüten raffinierter Strategien macht meist wenig Sinn, weil im Endeffekt sowieso alles in einer wüsten Rauferei endet.



Das Stadiondisplay sorgt für Stimmung.

Rein optisch orientiert sich das Spiel an unserem Referenz-Fußballspiel FIFA Soccer vom gleichen Hersteller, d. h. man sieht den Acker aus einer isometrischen Perspektive und steuert den jeweiligen Mitstreiter per Joystick oder Tastatur durch die gegnerische Phalanx - bedingt durch das Gewühl manchmal nicht ganz unproblematisch, aber durchaus machbar. Massenhaft Optionen (Action-/Simulations-Modus, Turniere, Freundschafts- und Ligaspiele, einstellbare Temperatur, diverse Rasenzustände usw.) lassen die Motivation nicht so schnell abflachen. Dank zuschaltbarem Kommentar, lautstarker Fankulisse und Replays im SVGA-Modus kann World Cup Rugby 1995 durchaus mit FIFA Soccer, NHL Hockey und Konsorten mithalten.

Petra Maueröder



Statement

Bekennende Coach-Potatoes und PC-Passivsportler sind gut versorgt: Fußball, Golf, Basketball, Billard, Eishockey - es gibt fast nichts, was sich am PC nicht in simulierter Form genießen ließe. Rugby hat uns gerade noch gefehlt. Technisch nicht einmal schlecht, wird die Simulation - genauso wie die ungezählten Baseball- und Football-Varianten zuvor - hierzulande konsequent untergehen. Immerhin: EA Rugby ist die beste (weil einzige) Rugby-Simulation, die es für PCs gibt und sollte die Fans mehr als zufriedenstellen - womit sich auch die relativ hohe Wertung rechtfertigen läßt. Unbedarfte werden sich durch den beherzten Vorstoß von Electronic Arts nicht zu Rugby-Sympathisanten missionieren lassen.

SPECS & TECS



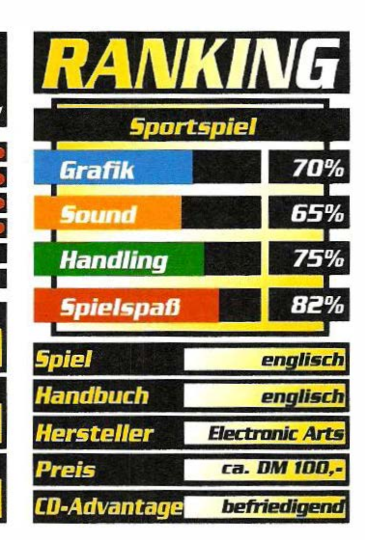
VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 15 MB	General Midi
CD 78 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING



Sportspiel

Grafik	70%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	82%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

The Vortex (Quantum Gate II)

Down the Drain

In der immer wieder gern genommenen Reihe „Virtual Cinema" präsentieren die Hyperbole Studios unter der Regie ihres Meisters Greg Roach ein Fantasy-Trauma der Marke „Interactive Movie". Wieviel Spielspaß wurde auf die drei randvollen CD-ROMs gepreßt?



I have a dream: Anläßlich von Tagträumereien wird der Bildschirm mit bizarren Grafiken regelrecht zugepflastert.

Natürlich ist auch dieses Spiel mal wieder ausdrücklich kein „Spiel", sondern ein Film. Sagt zumindest der Hersteller. Und erneut haben wir angeblich - wer könnte daran zweifeln - eine bravouröse Pionierleistung vor uns (kleiner Handbuch-Gag am Rande: The Vortex verfügt über „den ersten speziell für einen interaktiven CD-Film geschriebenen Soundtrack"). Der Vortex-Held ist ein Medizin-Student namens Drew Griffin, der sich auf dem Planeten AJ 3905 herumtreibt. Dort gibt es reiche Vorkommen an Iridiumoxyd, das die Erde vor dem Umwelt-Kollaps bewahren kann, aber auch Giftgas und lästige Riesen-Insekten. Die Handlung wurde bewußt so gestaltet, daß sie den Grafikern alle Freiheiten für abgedrehte optische Spielereien läßt - Stichwort: Traumbilder, Visionen, bruchstückhafte Erinnerungen. Damit läßt sich jeder noch so abrupte Bruch im Ablauf entschuldigen.



Welcher Knopf ist denn nun der richtige? Wird der falsche Button angewählt, ist das Spiel rasch zu Ende (links).

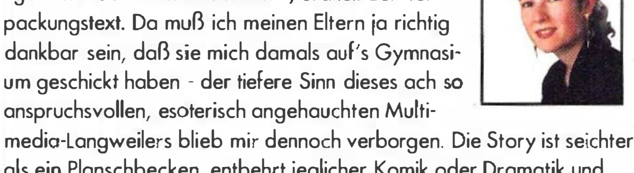


Talking Heads: Bei The Vortex wird sehr eifrig diskutiert und philosophiert: auf Dauer außerordentlich spannend (rechts)!

„You are the movie"

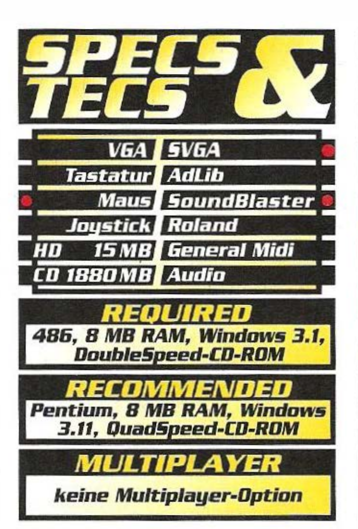
The Vortex ist nichts für zwischendurch: Schmieren Sie sich schon mal ein paar Butterbrote und füllen Sie die Thermoskanne auf - sechs Stunden Videofilm sind für die diversen Handlungsstränge vorgesehen. Hinzu kommen die Soundtracks (ein 15-teiliger Amoklauf durch sämtliche Musikrichtungen von Pygmäengesang bis Techno) und die übliche Sprachausgabe. Ihre Interaktionsmöglichkeiten beschränken sich auf ausdauerndes Verfolgen der Szenen und Anklicken möglichst sinnvoller Antworten und Fragen. Hin und wieder darf man sich eines Gegenstands bemächtigen oder auf eigene Faust im Myst-Stil über das gerenderte Gestirn flanieren.

Petra Maueröder ■



Statement

„We believe you ore ready for sophisticated, intelligent interactive entertoinment", orakelt der Verpackungstext. Da muß ich meinen Eltern ja richtig dankbar sein, daß sie mich damals auf's Gymnasium geschickt haben - der tiefere Sinn dieses ach so anspruchsvollen, esoterisch angehauchten Multimedia-Langweilers blieb mir dennoch verborgen. Die Story ist seichter als ein Planschbecken, entbehrt jeglicher Komik oder Dramatik und unterbietet locker den bescheidenen Unterhaltungswert von Quantum Gate, ohne daß das Werk in irgendeiner Weise technisch brillieren würde. Ganz nebenbei: Wie soll denn bitteschön bei Video-Fenstern von der Größe einer halben Postkarte Spielfilm-Feeling aufkommen?



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 15 MB	General Midi
CD 1880 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, Windows 3.1, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, Windows 3.11, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Film

Grafik	70%
Sound	75%
Handling	80%
Spielspaß	40%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Hard Evidence: The Marilyn Monroe Files

Aktenzeichen XY

Manche mögen's interaktiv: Der Tod von Marilyn Monroe gibt Rätsel auf - und Sie haben nichts Besseres zu tun als unter Windows in der Privatsphäre des amerikanischen Film-Sternchens herumzuschnüffeln.

War es Selbstmord? Oder wurde sie kaltblütig umgebracht? Und wenn ja, von wem und warum? Neben den Gerüchten und Theorien zum Ableben von John F. Kennedy oder Elvis Presley gehören die mysteriösen Umstände, bei denen die bevorzugte Blondine ums Leben kam, zu den Lieblings-Themen der amerikanischen Yellow Press („Ich sah Elvis unter meiner Dusche") - Grund genug, aus diesem unerschöpflichen Fundus ein erfrischendes Detektiv-Spielchen zu basteln. Sie schlüpfen wahlweise in die Rolle eines sensationslüsternen Reporters, Polizeibeamten, Gerichtsmediziners oder Notars und verfolgen die verschiedensten Spuren. Ihr Job besteht jeweils darin, durch Interviews, Verhöre und skrupelloses Durchstöbern von Schubladen und Papierkörben an hieb- und stichfeste Indizien zu gelangen, um den Fall ein für allemal zu lösen.

I wanna be loved by you

Hard Evidence spielt sich komfortablerweise unter Windows 3.1x ab und spart daher nicht mit allerlei anklickbarem Icon-Firlefanz. Wenn Sie eine Person zu einem Dialog ermuntern, erwartet Sie - Überraschung! - eine Film-Einspielung in der übli-

chen Video-for-Windows-Größe. Mehr oder weniger fähige Darsteller schildern Ihnen in Multiple Choice-Diskussionen ihre Sicht der Dinge, zaubern die skurrilsten Gegenstände hervor oder verweisen an weitere Verdächtige. Auf dem Bildschirm sehen Sie jeweils eine photorealistische Grafik (u. a. eine Ansicht von Hollywood) und verzweigen per Mausklick in einzelne Gebäude oder Räume.

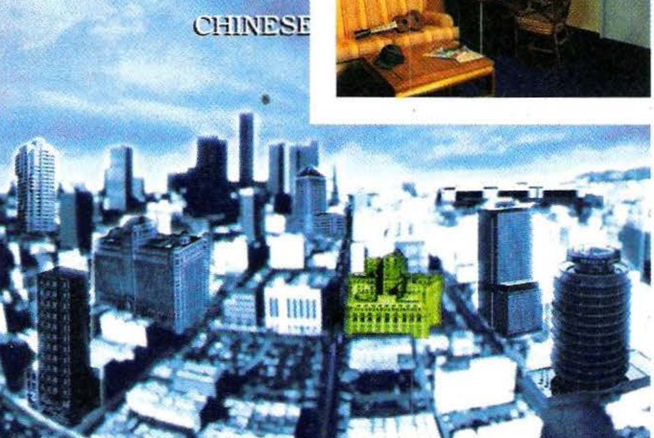
Petra Maueröder ■

Viel Zeit verbringt man mit dem Untersuchen von Einrichtungsgegenständen (kl. Bild). Nach und nach werden alle relevanten Gebäude in Los Angeles abgeklappert (gr. Bild).









Statement



Blondinenwitz Nr. 78: The Marilyn Monroe Files - ein Fest für alle Englischkundigen, die sich ansonsten leidenschaftlich gerne mit Inspektor Zebok oder den Lost Signals-Kids auf Verbrecherjagd begeben. Mir persönlich bereitet es kein sonderliches Vergnügen, ein Video-Häppchen noch dem anderen zu konsumieren und zwischendurch einige fadenscheinige Puzzles zu lösen. Einen gewissen Lerneffekt kann man dem Programm nicht absprechen, doch mit reinen Edutoinment-CD-ROMs à la „Stationen Marilyn Monroe" entgeht man wenigstens einem viel zu geradlinig verlaufenden Pseudo-Adventure.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus ●	SoundBlaster ●
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 610 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, Windows 3.1, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, Windows 3.11, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	70%
Sound	85%
Handling	75%
Spielspaß	53%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Perfect Home
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

NACHSCH AG

Hallo Rainer (wer immer Du auch bist)!
Dies ist mein „keine Ahnung wievielter" Leserbrief, und ich möchte ihn Thomas Rothen aus Ausgabe 7/95 widmen. Und vielleicht auch Dir, Rainer, und dem Buben, der fragt, was eigentlich ein Streamer ist. Ist doch logo - ein intergalaktischer Schwadronenzerstörer. Aber Spaß beiseite. Wer glaubt, die stundenlangen PC-Sitzungen würden nicht süchtig machen, muß ein ziemlich starker Raucher, Biertrinker oder Ignorant sein. Der liebe Thomas hat vielleicht beruflich mit seinem Computer zu tun oder hat keine anderen Laster. Und da sind wir schon beim Thema. Die lieben Leute, die ich kenne, sitzen mitunter stundenlang vor ihren Flimmerkästen (für Sven: PC). Man verdrängt immer mehr soziale Lebensgestaltung (Treffen, Reden, Spielen, und -zensiert-) und setzt sich automatisch vor die Röhre. Wer noch Kontakt zu anderen Menschen hat, die nicht mit dem Virus befallen sind, müßte mir eigentlich folgen können. Das ist die falsche und auch noch ungesunde Realität, von der gesprochen werden muß. Einen Vorteil hat das Ganze ja - die hohe Geburtenrate geht zurück. Nehmt es mir nicht übel, ihr Computerfreaks, aber ich werde meinen Piesie verkaufen und auf mein einzig Wahres (XT 500) steigen und mal ein paar Leute kennenlernen. Wenn mich meine Sucht nicht davon abhält, denn was ich an Spielen so hereinbekomme...
Benötigt Ihr vielleicht noch einen Testesser? Alles Gute für die Zukunft, Rainer, mein sinnwahrender Oberkürzer.

Tschüß: Tim

Manchmal frage ich mich selbst, wer ich denn nun eigentlich bin, aber tiefschürfende, philosophische Betrachtungen möchte ich Euch an dieser Stelle ersparen. Nun zu Deinem eigentlichen Brief: Fein für Dich, wenn Du mit so einem umfangreichen Fachwissen auf die Welt gekommen bist. Andere wurden aber vom Schicksal nicht so überaus reichlich beglückt und müssen sich ihr Wissen mühsam durch Fragen erwerben. Ist das nicht furchtbar? Deine bezaubernden Witzeleien sind denen bestimmt recht hilfreich. Themawechsel, ehe ich mich aufrege - Suchtgefahr, auch wenn das Thema allmählich schon etwas muffig riecht. Auch ich gehöre zu denen, die manchmal nächtelang am Rechner sitzen. Trotzdem bekomme ich es immer öfter fertig, mich in Aktivitäten zu verstricken, die nichts mit Computern zu tun haben - genauso wie mein Freundeskreis. Nach der Definition von Sucht müßte ich demnach körperliche Entzugserscheinungen spüren. Wärst Du sehr böse, wenn dem nicht so ist? Das mag allerdings daran liegen, daß ich starker Raucher bin. Komische Logik. Einen Testesser benötigen wir nicht, da es bei uns diesbezüglich nichts zum Testen gibt. Wer die Imbißbude bei uns ums Eck kennt, der weiß wovon ich rede.

BRUTAL UND MAUSIG

Hi Rainer!
Ich finde die PC GAMES super, also verändert sie nicht (oder nicht so viel). Jetzt habe ich doch geschleimt! Aber nun zu meinen Fragen:
1. Wollt Ihr, daß man Eure Cover-CD nicht mehr kaufen darf? Anders könnte ich mir es nicht erklären, daß ein Shareware-Spiel wie Tower Assault darauf erscheint. Es ist schlicht und einfach zu brutal!
2. Beantwortest Du auch die Briefe für die Amiga Games, oder habt Ihr den gleichen Schreibstil?
3. Meine Maus mag Eure CD-Benutzeroberfläche nicht. Was könnte ich tun?
4. Könntet Ihr nicht mal ein paar Schriften für Windows über den Datenträger schieben?
5. Bist Du auch der Meinung, ich sollte aufhören?

Jemand, der niemandem begegnen möchte, der brutale Spiele mag.

1. Bei Tower Assault handelt es sich nicht um ein Shareware-Spiel, sondern um das Demo eines kommerziellen Produktes, das inzwischen die Regale der Händler ziert. Die BPjS hat bisher keine Einwände erhoben. Da die Geschmäcker verschieden sind, gab es sehr viele, denen das Demo gefallen hat. Wenn Du eine diesbezügliche Abneigung hast, zwingt Dich niemand, dieses Demo zu spielen oder das Produkt zu kaufen. Ist ein freies Land hier. Aber Du solltest auch anderen das Recht zugestehen, so ein Spiel zu mögen. Ich bin mir sicher, daß von diesem Personenkreis keine Gefahr für Deine Gesundheit ausgeht. Hatten wir dieses Thema nicht schon ein bisserl sehr oft?
2. Nein. Der Typ von der Amiga Games hat nur zufällig einen ähnlichen Schreibstil, den selben Namen und arbeitet (natürlich auch zufällig) ebenso bei uns im Verlag.
3. Fast hätte ich den dummen Witz mit „Würzen" gemacht, aber Du hast eine ernsthafte Antwort verdient. Dieses Problem wurde mir schon verschiedentlich von Lesern vorgetragen. Lade einfach zuerst den Vesa-Treiber, danach erst den Maustreiber. Damit wäre das Dilemma behoben.
4. Da wir eine reine Spielezeitschrift sind, haben wir damit eigentlich recht wenig am Hut.

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (9/95) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

Zudem kannst Du Tausende davon auf den diversen Shareware-CDs finden.
5. Unbedingt.



KRITIK

Hallo Rainer!
Es ist alles wunderschön, bei Euch fehlt es an nichts (außer daß Ihr vielleicht einen Schokoriegel beilegen könntet) und es gibt wirklich keine bessere Zeitschrift. Aber Ihr solltet bei „Required" genauer hinschauen; auf Nachfrage habe ich von niedrigeren Systemvoraussetzungen gehört. Und auch wenn Euer Bewertungskasten eigentlich perfekt ist, würde ich eine Wertung für Dauermotivation nicht verachten. Und da die Leserbriefseiten zu meinen Lieblingsrubriken gehört, würde mich noch interessieren, wie viele Briefe Du im Monat (Woche, Tag) bekommst. Ließe sich daraus nicht mehr machen als die zwei Seiten? Schließlich sind auch die Kleinanzeigen erwachsen geworden und nehmen schon ganze vier Seiten ein! Und: Wie kommt es, daß Ihr immer von Spielen berichten könnt, die es noch gar nicht zu kaufen gibt?

Das war's von mir: Mike

Klingt wie ein Gag, ist aber eigentlich eine prima Idee! Durch den Schokoriegel könnten wir die PC GAMES auch in Lebensmittelmärkten verkaufen, statt nur im Zeitschriftenhandel. Denkbar wäre es auch noch, einen Nagel und eine Vitaminpille beizupacken, um unsere Zeitschrift auch in Baumärkten und Apotheken vorzufinden. An dieser Stelle geht immer die Phantasie mit mir durch! Bei den Systemvoraussetzungen gehen wir immer von den Angaben des Herstellers aus. Wir installieren nicht jedes Spiel auf allen erdenklichen Variationen von Rechnern. Und daß WC II auch auf einem 286er zum Laufen zu bringen ist, wie mir inzwischen schon vier Leser glaubhaft versichert haben, will mir immer noch nicht einleuchten. Wie viele Leserbriefe ich bekomme, ist unterschiedlich. Merke: Die Anzahl der Leserbriefe ist umgekehrt proportional zur Anzahl der sonnigen Tage. Momentan (Urlaubszeit, Hitzewelle) sind es für die PC GAMES ca. 9-10 täglich. Der Umfang der Leserbriefseiten wird von Oliver „der war's" Menne festgelegt. Zwar macht vielen Lesern die Plauderei an dieser Stelle Spaß, aber der Sinn unseres Magazins ist doch wohl an anderer Stelle zu suchen, oder? Vielleicht liegt es aber auch nur daran, daß zwar die Kleinanzeigen „erwachsen" geworden sind, aber nicht ich (nur älter). Wir können über Spiele recht früh berichten, da wir vom betreffenden Hersteller meist recht zeitig ein Testexemplar bekommen. Ein paar Vorteile hat auch unser Job.



IN TREUE FEST

Hallo PC Games!
Ja, ich bin es wieder (um genau zu sein, zum dritten Mal!)! Um kurz mal nett zu sein: Ja, Ihr seid die Besten, ganz toll, alles wunderbar! Es wird allerdings schon wieder Zeit zum, um es auf gut bayerisch zu sagen, zum Schdenkern und Schimpfa!! Ich weiß, ich gehöre zu einer vom Aussterben bedrohten Rasse. Ich gehöre zu den Menschen, die... ich wage es kaum auszusprechen... die einen 386er besitzen. Ja, spottet und verlacht mich! Aber ich und mein lieber, guter, alter Freund haben schon viel durchgestanden! Er ist mir eben ans Herz gewachsen. Er war es, mit dem ich die ersten Gehversuche mit PCs machte. Er war es, der mich bis jetzt mit den tiefsten und verborgensten Geheimnissen seiner Technologie vertraut machte. Wie könnte ich ihn da so einfach verlassen und ihn mit einem 486er betrügen? Ich hoffe, Ihr könnt das verstehen, und so bitte ich Euch, mich wenigstens zu erhören. Vielleicht geht es ja noch anderen Besitzern von „Schrottkisten" (?) so. Ich weiß selber, daß Disketten nicht mehr sehr gefragt sind, erst recht nicht bei den Spieleproduzenten. Einige von ihnen haben aber noch ein Herz und setzen ihre Spiele auf Diskette um. Ihr testet, irgendwie verständlich, die CD-ROM-Versionen. Dabei brechen Leute wie ich fast immer in Tränen aus und wissen dabei gar nicht, daß es auch eine Disketten-Version gibt oder geben wird. Und so glauben sie, daß es fast keine Neuerscheinungen mehr für sie gibt. Langer Rede kurzer Sinn: könnte man nicht eine Viertelzeile dazu hergeben und schreiben, daß auch die Floppy unterstützt wird? Oder wäre das zuviel verlangt? Aber sonst könnt Ihr so bleiben wie Ihr seid!

Servus: Claudia

Ich... ich... bin wirklich gerührt. Ehrlich! Laß mich mal die ganze Situation aus unserer Sicht umschreiben. Wir bekommen ein Testmuster (auf CD, wie Du Dir sicher schon gedacht hast) von einer Softwarefirma, worüber wir einen Artikel schreiben. Wenn das Spiel einen nennenswerten Artikel wert ist und uns zu diesem Zeitpunkt schon bekannt ist, daß auch eine Diskettenversion erscheinen wird, erwähnen wir das natürlich in unserem Artikel. Sollte die Info erst später durchsickern, müssen wir leider darauf verzichten. Im Zweifelsfall einfach unsere Hotline anrufen! Auch wenn ich Dir Deine Treue hoch anrechne (etliche Leser werden sich wohl nun das erste Mal dabei ertappen, wie sie einen alten Computer beneiden), muß ich Dir leider gestehen, daß die Zeiten der Disketten gezählt sind. CD-ROM-Laufwerke sind inzwischen schon zu Preisen eines Diskettenlaufwerks zu haben, und auch die Herstellungskosten einer CD sind erschreckend gesunken. Schon bald werden Disketten für die Softwareindustrie die selbe Bedeutung haben wie ein Schneider in einer Nudistenkolonie. Wenn es Dir Dein Digitalkumpel wert ist (was ich fast vermute), solltest Du ihn unbedingt mit einem CD-ROM schmücken, was technisch ohne weiteres möglich ist. Und damit Du es mir nicht persönlich nimmst, schreib einfach noch einmal, wenn Du die Anschaffung getätigt hast, und ich stifte ihm eine tolle Silberscheibe aus meinem persönlichen Fundus. Wieder Freunde?



WERBUNG

Hallo Rainer!
Eure Zeitschrift ist eigentlich ganz toll - bis auf die Werbung, die ich mir in jedem Monat in mühevoller Kleinarbeit herausschneide. Wie könnt Ihr es eigentlich zulassen, daß sich Konkurrenzprodukte dieses Genres in die PC Games drängen? Damit riskiert Ihr den Verlust von Finanzträgern, die ihr Geld schnell mal für die PCE abdrücken. Außerdem kostet es wertvolles Papier, welches Ihr für mehr Spieletests nutzen könntet, wenn wir Leser die Seiten schon bezahlen. Also, lernt was dabei, denn ich denke, viele Leser werden mir zustimmen. Trotzdem viele Grüße an Euer Team und macht (fast) weiter so.

Wulf-Dieter Trinkaus

Auch nicht gerade ein brandneues Thema. Aber durch die sommerlich bedingte Leserbrief-flaute kommt er mir dennoch wie gerufen. Auch ich könnte mir oft etwas Besseres vorstellen als Werbung. Manchmal kann sie zwar informativ und selten sogar unterhaltend sein. Ich gebe gerne zu, daß sie aber in den meisten Fällen nervig wirken kann und der Platz natürlich noch mehr Tests enthalten könnte. Bis hierher ist ja alles noch ganz richtig von Dir gedacht, aber dann beginnst Du Dich in falschen Annahmen zu verstricken. Du als Leser bezahlst eben NICHT (!) alle Seiten! Ungefähr 50% der Unkosten für die PC Games knöpfen wir den diversen Werbeträgern ab. Natürlich könnten wir eine werbefreie PCG machen, aber nur nach einer überaus saftigen Preiserhöhung. Ob das im Sinne von Dir und anderen Lesern wäre, wage ich zu bezweifeln. Da denke ich, daß wir Dir es schon eher zumuten können, überaus großzügig und obercool über die Werbung hinwegzusehen, oder nicht?

Coupon Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 9/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Wichtig! Dem Coupon müssen Sie unbedingt den **Aufkleber** der Coverdisk (wenn Sie die Coverdisk-Version gekauft haben) oder die **CD-ROM** (wenn Sie die CD-ROM-Version gekauft haben) beilegen, damit wir den Fehler überprüfen können.

COUPONS

PC GAMES COVER-CD-ROM 9/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

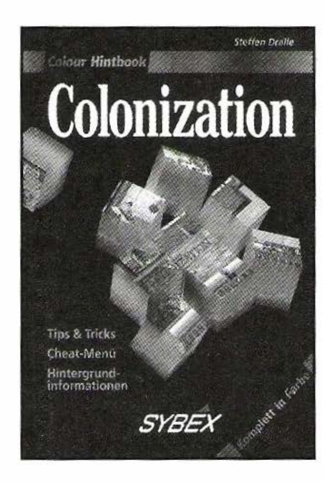
PLZ, Wohnort

PC GAMES COVERDISK 9/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort



Colonization

Aus der Colour-Hintbook-Reihe von Sybex stammt das Booklet Colonization, das jedem Colonization-Spieler nur ans Herz gelegt werden kann. Anders als bei den übrigen Vertretern dieser Reihe enthält das Buch nämlich nicht nur große Screenshots, gekürzte Handbuchtexte und fast unbrauchbare Tips, in dieser Ausgabe wird darüber hinaus das Cheat-Menü in allen Funktionen und Einzelheiten erklärt. Auch andere Betrugsmöglichkeiten werden (kurz) erläutert. Wer sich nicht von den Hochglanzfotos blenden läßt, wird schnell feststellen, daß auch dieses Colour-Hintbook kaum Neues bieten kann, zumal in den gängigen Spielemagazinen längst alle Cheats veröffentlicht wurden. Auch wenn das Spiel um die Eroberung Amerikas bereits ein Jahr alt ist, dürften einigen Spielern noch immer einige Funktionen unbekannt sein. Für diese - und nur für diese - dürfte die Investition in dieses nicht ganz preiswerte Buch durchaus lohnend sein.

Harald Wagner ■

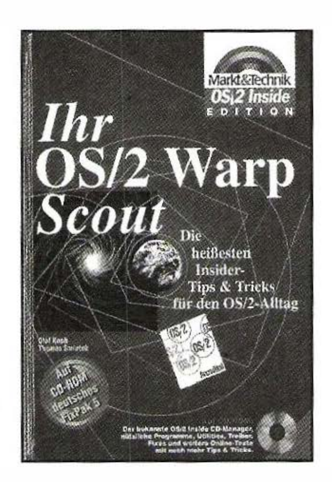
Steffen Dralle
Colonization
Sybex
96 Seiten
DM 14,80
ISBN 3-8155-6025-X

Datensicherheit mit PGP

Elektronische Post erhält mit den steigenden Nutzerzahlen der Onlinedienste einen immer wichtigeren Stellenwert. Da bisher die elektronische Post im allgemeinen unverschlüsselt durch die Netze läuft, steigt auch die Zahl der Mißbräuche. Das für alle relevanten Plattformen als Freeware erhältliche Softwarepaket Pretty Good Privacy PGP dient der Verschlüsselung elektronischer Mitteilungen, dem elektronischen Unterschreiben und der Verschlüsselung beliebiger Dateien. William Stallings erklärt in seinem Buch die Bedienung der DOS-, Windows- und Macversionen von PGP, darüber hinaus werden die verwendeten Algorithmen und Theorien bis ins Detail erklärt. Die vorgestellten Programme liegen nicht bei, angesichts der ständigen Weiterentwicklung ein verständlicher Schritt. Als Ausgleich enthält das Buch eine ausreichend lange Liste von FTP-Servern, Onlinediensten und Mailboxen, die PGP im Angebot führen.

Harald Wagner ■

William Stallings
Datensicherheit mit PGP
Prentice Hall
292 Seiten
DM 49,00
ISBN 3-930436-28-0

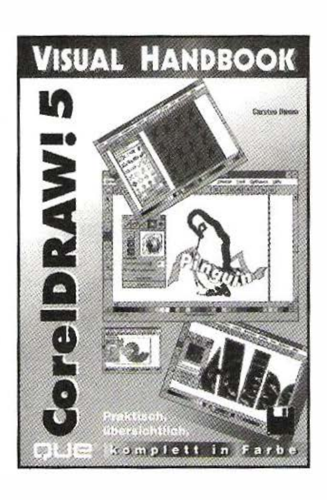


Ihr OS/2 Warp Scout

Ein ganzes Jahr zu spät kommt der OS/2 Warp Scout. Dieses dürfte das erste Buch sein, das sich mit den Untiefen dieses Betriebsystems auseinandersetzt, ohne sich in technischen Details zu verlieren. Das komplette System wird von der Installation bis hin zur täglichen Desktoppflege leicht verständlich erläutert. Anders als die dicken Wälzer, die zeitgleich mit OS/2 Warp erschienen, kommt das Buch ohne genaue Erklärungen sämtlicher OS/2-Klassen und einer kompletten REXX-Befehlsreferenz aus. Hätten sich die Verlage früher getraut, derart leicht verständliche Kost zum Thema zu veröffentlichen, wäre das Ende von OS/2 möglicherweise noch nicht besiegelt. Die beigelegte CD-ROM verdient allerdings kein Lob: einige wenige Tools, Bugfixes und Treiber tummeln sich darauf, bei den Unmengen an hochwertiger Shareware, die fast überall frei verfügbar ist, sind die 80 MByte ziemlich schlecht ausgewählt.

Harald Wagner ■

Olaf Koch
Thomas Smiatek
Ihr OS/2 Warp Scout
Markt & Technik
368 Seiten
DM 49,00
ISBN 3-87791-772-0



CorelDRAW! 5

Was sich mit CorelDRAW! 5 so alles anstellen läßt, zeigt Carsten Humm in seinem „Visual Handbook". Das offensichtlich mit CorelDRAW! erstellte Werk beschäftigt sich hauptsächlich mit dem Erstellen integrierter Objekte, der Bildbearbeitung und den anderen Hauptaufgaben von CorelDRAW!. Mit Themen wie dem Erstellen eigener Schriftarten, der Verwendung von Filtern oder dem Aufbau professioneller Layouts hält sich der Autor leider nicht auf. Um auch einen verkaufsfördernden Datenträger zu haben, wurden einige Cliparts auf eine HD-Diskette kopiert und dem Buch beigelegt. Über den Sinn und Unsinn solcher Beigaben läßt sich streiten, nicht aber über den Wert des Buches: auf leicht verdauliche Weise wird ein großer Teil des Funktionsumfangs erklärt, auch kompliziertere Themen werden nicht außer acht gelassen. Alles in allem ist das Visual Handbook CorelDRAW! 5 ein übersichtlicher Ratgeber, keinesfalls aber ein komplettes Handbuch.

Harald Wagner ■

Carsten Humm
CorelDRAW! 5
Que
402 Seiten
DM 49,00
ISBN 3-87791-813-1

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Borovskis)
100546, 3040 (Harold Wagner)

PC Games Mailbox
Sammelnummer: (09 11) 20 99 11

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Spielehotline
Montag bis Freitag,
13 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 62

Leserservice
Montag bis Freitag,
12 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 63

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christion Geltenpoth

Redaktionsleiter
Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter
Christion Müller

Leitende Redakteure (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion
Roland Gerhardt

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland
Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Christion Bigge, Hans Ippisch

Redaktion USA
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter
Christion Spöthe, Richard Vogler, Lars Geiger, Udo Johnson, Gerhard Pöpl

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
Gisela Tröger, Bettina Kaim,
Hans Strobel, Andreas Pröls

Titelgestaltung
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christion Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Games
MicroProse

Anzeigenleitung & -verkauf
MEDIATEC Medienagentur GmbH i.G.
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0
Thorsten Szameitat (Verkauf, -19)
Wolfgang Menne (Verkauf, -43)
Tanja Kaiser (Disposition, -32)
Fax: (09 11) 6 42 78 60
Mobil: (01 71) 6 21 31 46

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Telefon: (02 03) 3 05 11 11
Fax: (02 03) 3 05 11 34

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6, gültig ab Mai 1995

Abonnement
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 99,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verkaufte Auflage
I. Quartal 1995
176.884 Exemplare

Inserentenverzeichnis


PC Games Disc & Mag


HELP


DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 9/95


PLAYERS GUIDE

STAR TREK - A FINAL UNITY

KOMPLETTLÖSUNG

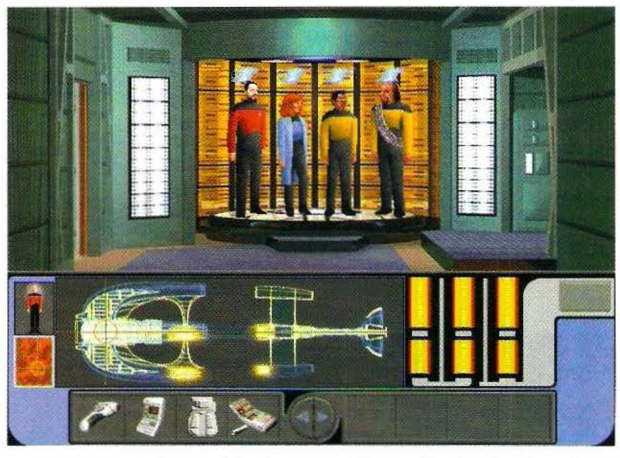
Wie bei fast allen Adventures, ist natürlich auch hier häufiges Abspeichen anzuraten!

Man gibt Data den Befehl, den Traktorstrahl zu durchfliegen, um die Passagiere des Scout-Schiffs an Bord beamen zu können. Pentara, Captain des Warbird, meldet sich daraufhin. Man klärt sie über den Verstoß, den sie begangen hat auf und gewährt den Passagieren politisches Asyl, da sie von Garid geflohen sind. Von den Flüchtlingen erfährt man von dem drohenden Bürgerkrieg auf Garid. Die einzige Lösung den Konflikt zwischen Arm und Reich zu lösen, ist die „Fifth Scroll", ein Gesetzesblatt, das die Rechte der Armen beinhaltet. Deshalb nimmt man Kurs auf Horst III, in der Hoffnung Shonak, einen Forscher vom Planeten Vulkan, zu finden. Während des Flugs erhält man eine Nachricht von der Forschungsstation nahe Cymoke IV. Es soll sich um einen Angriff handeln und so ändert man schnell den Kurs.

Cymoke IV

Nachdem man die wichtigsten Information zu dem Vorfall bekommen hat, beamt man sich auf die Station. Links vom Transporter findet man sich in einer großen Halle wieder. Am Boden entdeckt man eine Frau, die von einem großen Kabel eingeklemmt ist. Hat man die Frau medizinisch untersucht, so trennt man das Kabel mit dem Phaser (Einstellung: schwach!) in der Mitte durch. Da das Kabel noch zu schwer ist, um es wegzubewegen, unterhält man sich mit La Forge über ein mögliches Wegbeamen des Kabels. Daraufhin bewegt man sich zum Transporterraum, lokalisiert das Kabel und beamt es weg. Die Frau kann nun ärztlich versorgt werden. Von ihr erfährt man auch den Aktivierungscode für das Notfallsystem. Ein Stock höher befindet sich die Verwaltung und die Steueranlage (Administration). Hier kann man das Notfallsystem mit Hilfe des Computers aktivieren. Im Maschinenraum (Engineering) trifft man auf eine unbekannte Maschine. Nach zweimaligem scannen, kann man den Zweck dieser Maschine auch nicht richtig deuten. Im Raum auf der rechten Seite kann man mit Hilfe eines Computers die Maschine irgendwie in den Weltraum hinausbefördern. Links vom Maschinenraum spricht man mit dem Techniker und verlangt das Personal auf die Enterprise zu beamen. Da er der Bodencrew diesen Gefallen nicht gewährt, macht man sich am Computer links hinten in der Ecke zu schaffen. Das Personal ist gerettet. Für die Station kam aber jede Hilfe zu spät.

Nach dieser Mission nimmt man wieder Kurs auf Horst III. Dort angekommen, kann man dank des Comms mit Shanok sprechen, von dem wir einige nützliche Informationen über die „Fifth Scroll" erfahren. Er erzählt von den Ausgrabungen, und daß viele Stücke auf die Forschungsstation gebracht wurden. Man setzt ihn davon in Kenntnis, daß es die Station

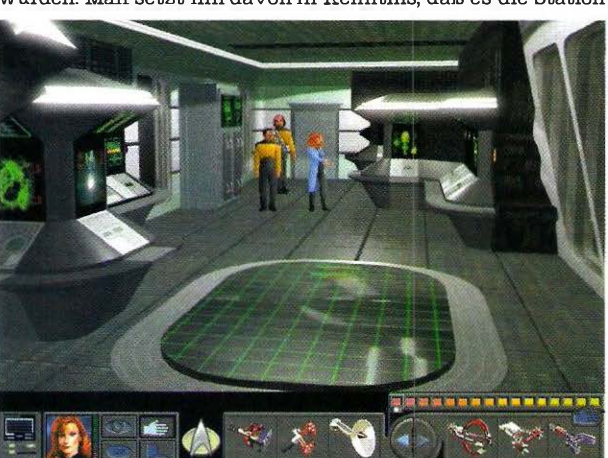


nun nicht mehr gibt. Während der Patrouille im Ruinore Sektor erreicht die Enterprise ein Funkspruch von Admiral Reddreck. Man wird beauftragt, Dr. Vi Hyunh-Foertsch zu suchen. Man nimmt Kurs auf Morassia, wo Dr. Vi das letzte Mal gesehen wurde.

Morassia

Bevor man auf den Planeten beamt unterhält man sich mit Constable Lliksze. Lliksze verbietet jegliche Waffen auf den Planeten mitzunehmen. Auf dem Planeten angekommen, unterhält man sich abermals mit Lliksze über die Einzelheiten des Vorfalls.

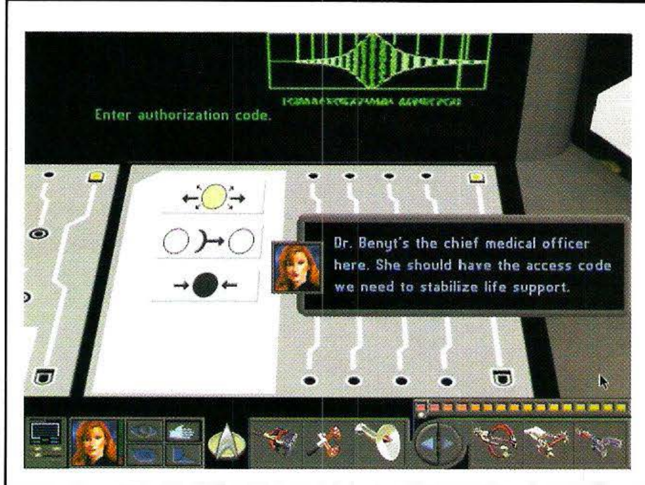
Auf dem Weg zum Gebirgsbiotop entdeckt man eine Frucht, die man dem Affen gibt, der damit dankbar verschwindet. In dem großen grauen Gebäude (Dr. Vis Labor) nimmt man die Biosonde, die Field Units und die Kadaver der Tiere. Beim Untersuchen der Tiere auf dem Tisch und mit dem Schallapperat entdeckt man, daß es sich um ungewöhnliche Mutationen der Tiere handelt. Mit dem Tricorder öffnet man einen CommPort zu Melas und konfrontiert ihn mit den Neuigkeiten. Vom ihm erfährt man von diversen Schmuggelgeschäften. Schließlich informiert man Lliksze über den Befund. Um weitere Forschungen anzustellen, identifiziert man die „Field Units" für deren spezielle Einsatzgebiete. Von der Shuttle Station nimmt man den Mikrogenerator und begibt sich zu einem der drei Biotope. Mit dem Generator schaltet man den Computer ein und benutzt die richtige Unit auf markante Punkte im Gelände. Bei den beiden anderen Biotopen verfährt man genauso. Im Labor holt man mit der Sonde die Proben aus den Units und analysiert sie unter dem Schallgerät. Nach den Untersuchungen öffnet man ei-

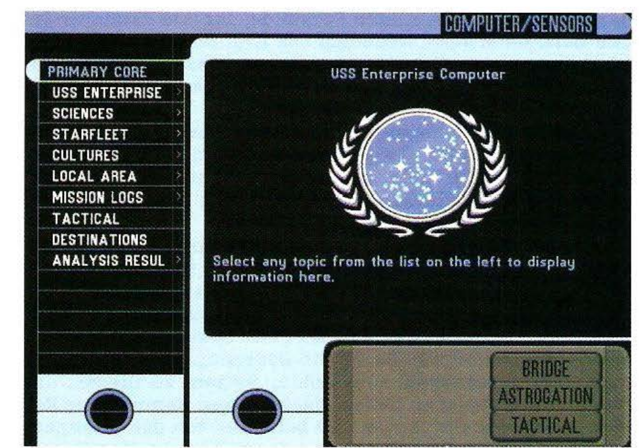




STAR TREK - A FINAL UNITY

KOMPLETTLÖSUNG





nen CommPort zu Consultant Ldyia. Man verlangt von ihm eine Stellungnahme zu den medizinischen Befunden der Tiere und Proben. Nachdem fast alle Fragen unfreundlich beantwortet wurden, begibt man sich zum Quarantine Shelter. Man scannt den Käfig, die Pyramide und die Generatoren. Im Labor kann man nun mit Healer ZZolis sprechen, um weiteren Aufschluß über die Vorgehensweise von Idyia und seinen Forschungen zu bekommen. Beim Quarantine Shelter trifft man Tzudan an, einer der Aufseher mit dem man sich über alles unterhält. Man erfährt von einem großen, unbekannten Wesen, das Energie saugt, was auf die toten Tiere mit „Energieverlust" zurückzuführen ist. Nach der Konservierung begibt man sich zu Lliksze und berichtet ihr über alle Ergebnisse. Als Lliksze versucht Idyia zu holen stellt sie fest, daß er geflohen ist. Mit Hilfe des Computers wird Dr. Vi schnell gefunden. Man bekommt den Auftrag, das Wesen einzufangen. Dazu fliegt man mit dem Shuttle auf die andere Seite des Geländes zum Reaktor. Dort programmiert man kurz die Frequenz um und begibt sich zum Quarantine Shelter. Man benutzt Panel 2, wartet bis das Wesen im Kreis ist, benutzt Panel 1, Panel 3, Panel 2 und hat das Tier gefangen - die Mission ist erfolgreich beendet.
Auf der Enterprise hat T'Bak von der Mission Wind bekommen und offenbart uns seine ganzen Informationen. Der Ferengi Aramut, der an der Schmuggelaktion beteiligt gewesen sein soll, wird verfolgt und schließlich im Nigold System mit dem Traktorstrahl gefangen. Man handelt mit ihm seine Freiheit gegen Idyias Aufenthaltsort aus. Als weiteren Anhaltspunkt erfährt man von ihm die Kolonie, wo sich die fünfte Rolle befinden könnte. Man nimmt Kurs auf Shonoisho Epsilon VI.

Shonoisho Epsilon VI

Man läßt T'Bak eine Nachricht senden, worauf sich Chancellor Laraq meldet. Nach einem kurzen Gespräch beamt man auf den Planeten. Nach der Begrüßung geht man in die vordere Pyramide und befindet sich im Raum der Chanters Sekte wieder. Nachdem man Stamblyr ausgefragt hat, erhält man eine Melodie von ihm. Bei der Untersuchung der Orgel stellt man fest, daß diese defekt ist. Vom Ausgangsplatz geht man nach rechts in die Wüste zur Pyramide. Man spricht mit Nachyl und begibt sich danach zur Tür.

Bevor man die durchschreiten darf, muß man aber **erst vier** Fragen **beantworten:**

1. Why are you here?
Antwort: 2

2. How does a person reach enlightenment?
Antwort: 2

3. Which of the sect has correctly interpreted the fifth scroll?
Antwort: 4

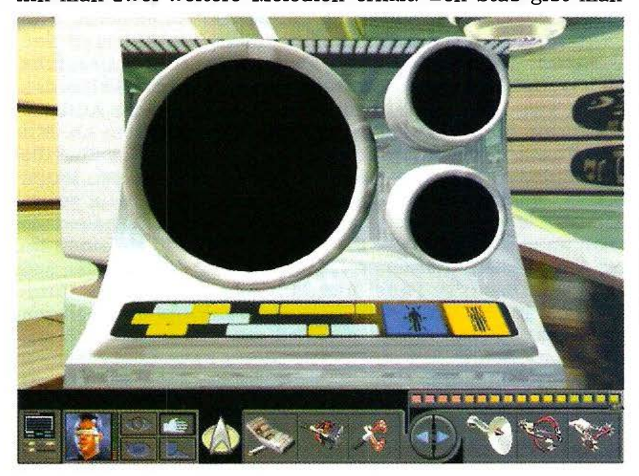
4. Who was the lawgiver?
Antwort: 4

5. By what right are you here?
Antwort: 2

6. What is the central principle of the fifth scroll?
Antwort: 5

7. Who are you?
Antwort: 4

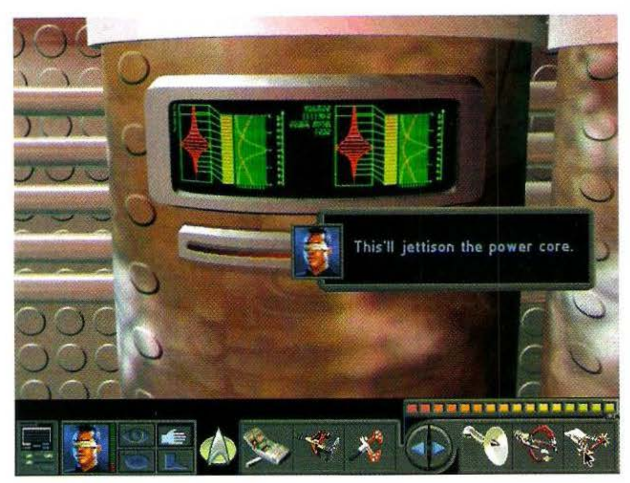
Nun kann man die Tür durchschreiten. Auf der anderen Seite scannt man das Kraftfeld und die Beschreibung neben den Bedienelementen. Da man mit den Schriftzeichen nichts anfangen kann, geht man zu Laraq und bittet ihn um Hilfe. Er überträgt einen Code zum Entcodieren der Schrift in den Tricorder. Mit dem Tricorder entschlüsselt Data die Schrift und setzt danach das Kraftfeld zurück. Aleont erscheint, und Data spricht mit ihm. Als Dank erhält man zwei Amulette und einen Schlüssel sowie die Erlaubnis drei Gegenstände aus dem „Tresor" zu entfernen. Mit dem Schlüssel öffnet man den Tresor und entnimmt das „Device", den Ring und den Stab mit dem weißen Kopf. Ring und „Device" werden im Raum der Chanters Sekte benutzt, woraufhin man zwei weitere Melodien erhält. Den Stab gibt man



STAR TREK - A FINAL UNITY

KOMPLETTLÖSUNG

dem Gnom auf der hinteren Pyramide, der uns daraufhin jeden Gefallen erweist. Nachdem das Kraftfeld verschwunden ist, benutzen wir die erste Melodie, um uns beamen zu lassen. Für das Lösen des Rätsels benutzt man am besten die Karte.
An der Tür angekommen setzt man den blauen Stein in die Fassung. Im Tunnel, der sich plötzlich öffnet, befindet sich die richtige fünfte Rolle. Man beamt an Bord der Enterprise und übergibt die Flüchtlinge und die Rolle Captain Pentara, die inzwischen aufgetaucht ist.
Während man sich unten auf dem Planeten beschäftigt hatte wurde eine Outpost von romulanischen Schiffen zerstört. Nach mehreren Versuchen das Comm zu benutzen kann man eine Verbindung erstellen. Man wird beauftragt, zu Outpost 543 zu fliegen und sich dort mit Commander Chan in Verbindung zu setzen. Durch die Bedrohung der Romulaner wird man angewiesen, zum Goldur System zu fliegen, um dort den Klingonen zu helfen. Nach einigen Kämpfen meldet sich Ky'Dra von der Bortas und berichtet von der Gefangennahme mehrerer Romulaner und deren Absicht eine Superwaffe im Z'Tarkis Nebula zu suchen.
Von Chan erhält man weitere Informationen über die Waffe. Weiter nimmt man Kurs auf Horst III. Wie sollte es anders sein - auch dieser Flug wird unterbrochen. Frigis wird von einem Warbird angegriffen, man hält sein Versprechen und hilft Laraq aus dieser Situation. Nach dem Kampf beamt man auf den Planeten und holt sich weitere Infos über die Chodak und deren Unity Device. Von ihm erhält man zwei Werkzeuge, um die Maschinen der Chodak in Gang zu setzen. Zusätzlich bekommt man auch einen Data Crystal, der auf dem Schiff analysiert werden soll.
Als man endlich Horst III erreicht hat, muß man feststellen, daß Shanok aufgrund der Romulaner den Planeten verlassen hatte. Nach dem Beamen auf den Planeten scannt man den Erdrutsch. Als man feststellt, daß sich dahinter Hohlräume befinden, schießt man den Eingang frei. In der Mitte befindet sich ein Bildschirm. Zusammen mit den „Rods" kann der Computer aktiviert werden. Man übernimmt alle Daten in den Tricorder. Links scannt man ebenfalls alle Sachen, um sie auf dem Schiff untersuchen zu können. Nachdem man hochgebeamt hat, nimmt man Kurs auf Allanor. Nach der Planetenanalyse beamt man auf den Planeten. Man scannt alles im ersten Raum. Mit dem Phaser schießt man die Halterung der Tür weg, so daß diese umfällt. Der Drone entwendet man den Störsensor und läuft nach rechts. Rechts oben befinden sich Computer, mit denen man brauchbare Informationen über die Station abrufen kann. Läuft man nach rechts, so nimmt man dort Blech und Büroklammer mit und geht dann nach oben. Die Tür wird gescannt. Man steckt den Störsensor in die Schaltkreise der Tür und wartet bis ein Roboter kommt. Der Roboter wird mit dem Tricorder deaktiviert und der Störsensor entfernt. Nun kann man durch die Tür laufen. Links benutzt man den Computer und aktiviert das System sowie die Energiezufuhr. Man wartet bis der Roboter weggeflogen ist und schaltet den Strom aus. Nachdem nur noch eine Lampe an der Auflademaschine brennt, schaltet man auch das System ab. Mit dem Phaser verschafft man sich einen sicheren Weg über die Metallplatte am Boden. Kurz bevor man den anderen Raum betritt, tauchen die Aliens auf und nehmen das Team gefangen. Das Werkzeug zur Aktivierung der Computer haben sie auch an sich genommen. Bei der Flucht lassen sie einen ihrer Artgenossen und einen „Isolinear Rod" zurück. Der Rod steckt im Security Panel und läßt sich nur mit der Büroklammer lösen. Das System wird aktiviert und die Sensoren abgeschaltet. Man nimmt den Rod mit und untersucht mit Data den Chodak. Mit einem Stimulator kann man mit dem Chodak reden. Links läuft man die Treppe hoch und nimmt das kleine Teil von der Erde auf. Links befindet sich ein Transporter. Mit Hilfe des Zeitzählers beamt man sich auf 2-2. Man läuft zum Ausgangspunkt der Suche zurück und



wird auf's Schiff gebeamt. Man nimmt Kurs auf Jericho nachdem der Flugplan der Aliens entschlüsselt wurde. Da der Nebel mittlerweile zu einem schwarzen Loch geworden ist, fliegt man 30 Lichtjahre zurück nach Vigo Beta, um die Explosion zu beobachten. Anhand der Daten kann Data die Suche ziemlich genau begrenzen. Man fliegt zu Sektor 3-1-3. Da man dort nicht fündig wird, fliegt man nach 3-1-4. Hat man das Unity Device gefunden, so fliegt man mit einem Shuttle auf die Oberfläche. Im rechten Bild befindet sich ein Transporter. Die Crew wandert hintereinander hinein. Als einziger kommt Picard hinaus. Er begibt sich nach links und redet mit dem „Glimmer". Im linken Bild trifft man dann auf Pentara und Admiral Brednock, einem Chodak. Man schließt sich den beiden an und begibt sich auf das Shuttle.
Während sich der Chodak die rechte Tür ansieht, spricht man mit Pentara und verschwört sich gegen die Chodaks. Geht man durch die erste Tür, so findet man sich in einem Raum wieder, in dem der erste Test stattfindet, von dem der „Glimmer" erzählt hat. Von Picard, der aus der Zukunft kommt, erhält man einen Stein. Beide Male legt man die halbe Scheibe auf die linke Seite der Maschine und drückt den Knopf. Man versucht, den Chodak auf die eigene Seite zu bringen. Ist es einem gelungen nimmt man die halbe Scheibe wieder auf und fügt sie mit der anderen Hälfte zu einer Scheibe zusammen. Diese legt man in den Luftraum in dem Feldgenerator rechts im Bild. Da noch weitere Scheiben fehlen läßt man sich die anderen Stücke von Pentara und dem Chodak geben. Der Generator setzt aus, sobald alle Scheiben eingesetzt sind.
Nun kann man die Suche nach rechts ausweiten. Über den Graben kommt man mit dem Stein von Picard. Bevor man durch die Tür schreitet, beamt man den Chodak und Pentara ebenfalls hinüber. Schnell steckt man noch den Schlüssel ein und geht weiter. Mit dem Schlüssel öffnet man die Tür rechts im Bild. Um das Wesen zu befreien, das hinter dem Glas steckt, drückt man auf den Knopf. Durch die Konservierung erkennt man Pentaras wahren Plan, hilft ihr jedoch trotzdem wieder aus der Falle heraus, in der sie gefangen genommen wurde. Ohne weitere Vorkommnisse geht man in den Turm. Nach einem Gespräch mit dem Wächter des „Unity Device" wird man davor gewarnt, daß Borgs im Anflug sind. Vor einem steht nun eine Schalttafel mit den Punkten: 1. Borg-Flotte zerstören; 2. Borg-Rasse vernichten.

Man entscheidet sich weder gegen die Flotte der Borgs noch gegen die ganze Rasse. Nun deaktiviert man einfach die gesamte Schalttafel. und kann in den Genuß der Endsequenz kommen.

METALTECH: EARTHSIEGE

KOMPLETTLÖSUNG

Bevor wir zum eigentlichen Lösungsweg übergehen noch ein paar Dinge vorweg die Ihnen das Durchlesen der Komplettlösung erleichtern sollten:

Diese Maßnahmen sollten Sie vor einem Gefecht immer einhalten: Bei einer Mission mit einem oder mehreren Flügelmännern, sollten diese sofort alle Emcon-Geräte (ECM-Jammer, aktives Radar) abschalten. Senken Sie dann das HUD-Fadenkreuz etwas herunter. Das hat den Vorteil, daß Sie auf die Beine (der Schwachpunkt eines jeden HERCS) von feindlichen HERCS schießen, und Sie sich so eine Menge Waffen und Material beschaffen können. Wählen Sie in Gebieten mit guter Weitsicht Autokanonen. Das hat den Vorteil, daß Sie feindliche HERCS schon auf weite Distanz beschädigen ja sogar zerstören können. Setzen Sie die Ladepunkte von Lasern und Flux-Strahlern hoch. Die von EMP oder PBW aber herunter, so daß diese öfters eingesetzt werden können. Sollten Sie eine Raketenlafette an Ihrem HERC installiert haben, so beladen Sie diese am besten mit Anti-Strahlungs Raketen.
Verbinden Sie Ihre Waffen, so daß Sie mit einem Treffer mehr Schaden erzielen können. Nehmen Sie so viel Feuerkraft in eine Schlacht mit, wie Sie können. Sie sollten alle Einzelmissionen einmal spielen, denn im späteren Spieleverlauf werden diese immer wieder auftreten. Dies machen Sie an Stelle von unwichtigen Missionen. Starten Sie diese Missionen so oft, bis die Mission kommt, die Ihnen am meisten liegt (dazu muß aber das Spiel gleich nach der vorherigen Mission gespeichert werden, also im Bau-Menü). Diese Missionen spielen Sie mit Ihrem derzeitigen HERCS. Sobald Sie das Missionsziel erledigt haben, können Sie mit „Q" sofort zur Basis zurückkehren. Eventuelle Drohungen, daß Sie beschädigt oder zerstört werden, können Sie ignorieren. Nehmen Sie immer Ihren besten Mann als Wingman. Achten Sie auch darauf, daß dessen HERC sowie Ihr eigener immer in Top-Zustand ist. Manchmal kommt es vor, daß Sie eine Mission von einem anderen Standpunkt aus beginnen.

1. FELDZUG

1. Mission
Empfohlener HERC: Outlaw
Empfohlene Bewaffnung: 2 Autokanonen 35 mm

Gleich am Anfang treffen Sie auf einen Stingray. Zielen Sie immer auf seine Beine. Ist er zerstört, so schießen Sie den Buzzard ab. Gehen Sie jetzt auf die Wegmarkierung zu. Dabei treffen Sie auf einen weiteren Stingray. Zerstören Sie diesen ebenfalls. Machen Sie danach auch das Gebäude dem Erdboden gleich und bewegen Sie sich anschließend zu allen Markierungen. Wenn notwendig, können Sie einen Roadrunner verschrotten und einen Raptor konstruieren.

2. Mission
Empfohlener HERC: Outlaw
Empfohlene Bewaffnung: 2 Autokanonen 35 mm

Zerstören Sie als erstes den Stingray. Beachten Sie die Arachnitrons nicht, sondern schießen Sie den Geschützturm ab. Visieren Sie dann alle drei Mongoose HERCS an und schießen einem die Beine weg.
Danach sofort die Mission beenden.

3. Mission
Empfohlener HERC: Outlaw
Empfohlene Bewaffnung: 2 Autokanonen 35 mm

Ihr Wingman soll alle Emcon-Geräte abschalten. Bewegen Sie sich dann auf die erste Markierung zu. Dabei treffen Sie



auf zwei Mongoose HERCS: zerstören Sie diese sofort. Setzen Sie dabei auch den HERC Ihres Wingman ein. Legen Sie nun das nahe Gebäude in Schutt und Asche. Steuern Sie danach alle restlichen Markierungen an und zerstören Sie alle Cybriden.
Konstruieren Sie jetzt einen zweiten Raptor.

4. Mission
Empfohlener HERC: Raptor
Empfohlene Bewaffnung: 2 Autokanonen 35 mm und zwei Achter-Raketenlafetten

Übliche Wingmanprozedur. Laufen Sie auf das Ziel zu und weichen Sie dabei allen Felsen aus. Bei 2200 Metern erscheint eine Barriere aus Türmen. Zerstören Sie diese mit den Autokanonen. Lassen Sie dann Ihren Wingman auf alle Buzzarde schießen. Nachdem Sie die Station gestürmt haben, setzen Sie den wachhabenden HERC außer Gefecht. Jetzt können Sie die Radarstation rammen, müssen aber solange warten, bis alle Daten übertragen worden sind.

5. Mission
Empfohlener HERC: Raptor
Empfohlene Bewaffnung: zwei Autokanonen 35 mm und zwei 200 GW Laser

Gleich bei Beginn der Mission sollten Sie den Emcon-Befehl senden. Laufen Sie dann auf den zu rettenden HERC zu. Es werden hintereinander vier Stingrays erscheinen. Warten Sie, wenn nötig, bis sie auf den Colossus schießen. Dann sind sie abgelenkt und Sie können sie ein Bein kürzer machen. Führen Sie diese Prozedur aber nicht zu oft durch, denn es werden auch zwei bis drei Buzzarde auftauchen, die auch vernichtet werden müssen. Ab jetzt müssen Sie mit dem Material vorsichtig umgehen!

6. Mission
Empfohlener HERC: Raptor
Empfohlene Bewaffnung: zwei Autokanonen 35 mm und zwei 200 GW Laser

Von rechts kommt ein Mongoose, der sehr schnell zerstört werden muß. Ist er beseitigt, so werden von links zwei weitere kommen. Nachdem auch diese Spießgesellen schrottreif sind, laufen Sie zur ersten Markierung und beenden die Mission.

7. Mission
Empfohlener HERC: Raptor
Empfohlene Bewaffnung: zwei Autokanonen 35 mm und zwei 200 GW Laser

In dieser Mission haben Sie zwei Wingmen. Wenn Sie Glück haben, dann ist die Cybridenbasis nur von Türmen bewacht.

METALTECH: EARTHSIEGE

KOMPLETTLÖSUNG

Haben Sie Pech, so müssen Sie sich mit drei Mongoose HERCS anlegen. In beiden Fällen müssen Sie Gebrauch von allen Waffensystem machen...
Setzen Sie dann ein Schwadron auf „Feuer frei". Sind die HERCS erledigt, dann lassen Sie diese das Feuer einstellen. Zerstören Sie die Basis systematisch. Erst die Türme (nur die, die gefährlich werden könnten) und dann die Hauptgebäude. Achtung es sind auch Arachnitrons im Einsatzgebiet.

2. FELDZUG

2. Mission
Empfohlener HERC: Raptor
Empfohlene Bewaffnung: zwei Autokanonen 35 mm und zwei 200 GW Laser

Mit hoher Geschwindigkeit müssen Sie sich auf die erste Markierung zu bewegen. Zerstören Sie den auftauschenden Stingray und vernichten Sie anschließend den Buzzard. Nach einiger Zeit treffen Sie auf einen Turm, der möglichst schnell unter Beschuß genommen werden muß. Nachdem Sie den letzten Buzzard zerstört haben, müssen Sie alle Markierung ablaufen. Kurz vor der vierten Markierung tauchen links und rechts vier Ramses HERCS auf. Diese sollten Sie einfach ignorieren und weiterlaufen, um die Mission zu beenden.
Wenn nötig, können Sie einen Outlaw verschrotten und einen Tomahawk bauen.

2. MISSION
Empfohlener HERC: Raptor
Empfohlene Bewaffnung: zwei Autokanonen 35 mm und zwei 200 GW Laser

Laufen Sie auf die erste Markierung zu. Zerstören Sie alle näheren Türme und fallen Sie dann über die Hauptgebäude her. Es sind einige Cybriden HERCS im Gebiet. Versuchen Sie die Station zu zerstören, bevor die HERCS Sie erreichen. Lassen Sie auch Ihr Schwadron angreifen.

3. MISSION
Empfohlener HERC: Raptor
Empfohlene Bewaffnung: zwei Autokanonen 35 mm und zwei 200 GW Laser

Warten Sie in der Nähe des Colossus auf angreifende Mongoose HERCS. Zerstören Sie diese und die Buzzards, wenn sie näherkommen oder auf den Colossus schießen. Dabei sollten Sie auch unbedingt die Feuerkraft Ihres Wingman nutzen, der einen zweiten Raptor führt.

4. MISSION
Empfohlener HERC: Tomahawk
Empfohlene Bewaffnung: eine Autokanone 50 mm und vier Autokanonen 35 mm

Zerstören Sie die Turmblockade. Gehen Sie anschließend zu allen Markierungen und vernichten Sie alle bei der Patrouille auftauchenden Mongoose und Stingrays.

5. MISSION
Empfohlener HERC: Tomahawk
Empfohlene Bewaffnung: eine Autokanone 50 mm und vier Autokanonen 35 mm

Sofort den Emcon-Befehl senden. Lassen Sie den Wingman auf die Buzzarde schießen, während Sie sich im Laufschritt der Basis nähern. Sobald ein grüner Punkt auf dem Radar auftaucht, sollten Sie diesen anvisieren. Damit ist diese Mission komplett. Sie können aber noch ein paar HERCS abschießen, um Ihr Materialkonto aufzufüllen.

6. MISSION
Empfohlener HERC: Tomahawk
Empfohlene Bewaffnung: eine Autokanone 50 mm und vier Autokanonen 35 mm

Emcon senden. Greifen Sie dann alle Ramses auf Distanz an. Nur einer ist mit einer Autokanone bewaffnet, also haben Sie leichtes Spiel. Lassen Sie Ihren Wingman alles außer den Radarturm angreifen. Verwechseln Sie ihn nicht mit einem Kampfturm. Rammen Sie also den Radarturm und laden Sie die Daten.

7. MISSION
Empfohlener HERC: Tomahawk
Empfohlene Bewaffnung: eine Autokanone 50 mm und vier Autokanonen 35 mm

Emcon senden. Diese Mission ist sehr simpel, aber doch sehr gefährlich. Ihr Missionsziel wird diesmal zu Ihnen kommen. Dabei handelt es sich um zwei Mirimac Prototypen. Dieses Modell ist nicht zu unterschätzen. Lassen Sie als erstes Ihr Geschwader feuern. Ist einer der beiden in ein Gefecht verstrickt, dann greifen Sie den anderen an und erledigen ihn so schnell wie möglich. Wenden Sie sich dann dem anderen zu. Sollte dieser noch nicht zerstört sein, so eröffnen Sie als erster das Feuer. Sind beide Prototypen zerstört, können Sie die Mission beenden. Sollte einer Ihrer Wingmen zerstört sein, so müssen Sie die Mission unbedingt noch einmal spielen.

8. Mission
Empfohlener HERC: Tomahawk
Empfohlene Bewaffnung: eine Autokanone 50 mm und vier Autokanonen 35 mm

Stürmen Sie auf die Basis zu und zerstören Sie die Wachen. Wenn möglich schon im Anrennen. Ist jetzt schon jeglicher Widerstand gebrochen, so widmen Sie sich der Basis.

3. FELDZUG

1. Mission
Empfohlener HERC: Tomahawk
Empfohlene Bewaffnung: eine Autokanone 50 mm und vier Autokanonen 35 mm

Bei dieser Mission sind Sie auf sich allein gestellt. Bewegen Sie sich von Markierung zu Markierung. Dabei treffen Sie



METALTECH: EARTHSIEGE

KOMPLETTLÖSUNG

auf insgesamt fünf Mirimac und Ramses HERCS. Solange eine Ortungsstation in der Nähe ist, sollten Sie auf das aktive Radar verzichten. Sie werden auch von Buzzards angegriffen. Bewegen Sie sich außer Reichweite der Radartürme und orten Sie sie mit dem Radar. Jetzt lassen sie sich leicht abschießen. Bewegen Sie sich anschließend zur Basis. Rammen Sie das Hauptgebäude und halten Sie an. Laden Sie jetzt die Daten für den Patriot HERC. Wenn Sie fertig sind, können Sie die Station dem Erdboden gleich machen. Nach der Mission sollten Sie die neu erworbenen Daten nutzen und einen Patriot HERC bauen.

2. MISSION
Empfohlener HERC: je nach Mission
Empfohlene Bewaffnung: je nach **HERC**

Diese Mission ist eine reine Zufallsmission.

3. MISSION
Empfohlener HERC: Tomahawk
Empfohlene Bewaffnung: eine Autokanone 50 mm und vier Autokanonen 35 mm

Emcon senden. Gehen Sie alle Markierungen der Reihe nach ab. Sollte eine Station bewacht werden, dann eleminieren Sie die Wachen (Mirimacs, Achilles, Ramses). Vermeiden Sie auf jeden Fall den Einsatz des aktiven Radars. Zerstören Sie bei jeder Markierung eine Station. Bauen Sie einen weiteren Patriot.

4. MISSION
Empfohlener HERC: je nach Mission
Empfohlene Bewaffnung: je nach HERC

Diese Mission ist ebenfalls eine Zufallsmission.

MISSION 5
Empfohlener HERC: Tomahawk
Empfohlene Bewaffnung: eine Autokanone 50 mm und vier Autokanonen 35 mm

Emcon senden. Bewachen Sie den zu rettenden HERC. Nacheinander werden vier HERCS auftauchen. Eleminieren Sie diese nach dem üblichen Prinzip. Schießen Sie aber auch die beiden Buzzarde ab. Sparen Sie ab jetzt wieder Material.

6. MISSION
Empfohlener HERC: Tomahawk
Empfohlene Bewaffnung: eine Autokanone 50 mm und vier Autokanonen 35 mm

Ihr Wingman soll auf alles schießen, was sich in den Weg stellt. Jetzt müssen Sie schnell handeln. Am Turm vorbei und schnell nach rechts. Bringen Sie Ihren HERC als Schild vor das Rhino. So sichern Sie halbwegs sein überleben. Schießen Sie so schnell wie möglich die Angreifer ab. Es werden mehrere Gruppen Cybrid HERCS kommen. Lassen Sie Ihren Wingman das Rhino bewachen. Sie hingegen gehen auf Cybridenjagd. Bleiben Sie immer in Bewegung und entfernen Sie sich nicht zu weit von der Basis. Erst wenn alle Cybriden zerstört sind, können Sie die Mission beenden.

7. MISSION
Empfohlener HERC: je nach Mission
Empfohlene Bewaffnung: je nach HERC

Diese Mission ist eine Zufallsmission. Bauen Sie jetzt ein Rhino.



8. MISSION
Empfohlener HERC: Tomahawk
Empfohlene Bewaffnung: eine Autokanone 50 mm und vier Autokanonen 35 mm

Emcon senden. Patrouillieren Sie alle Wegmarkierungen. Auf dem Weg treffen Sie auf verschiedene Cybriden HERCS. Ihre Aufgabe ist es, sie zu zerstören. Sollten Ihre Schilde sehr niedrig sein, so können Sie sie im Schutz der Berge neu aufladen. Sollten Sie dabei von Buzzards gestört werden, so schießen Sie diese einfach ab. Nutzen Sie auch die Feuerkraft Ihres Wingman. Achten Sie aber darauf, daß er sich nicht übernimmt und das er nicht zu weit wegrennt.

9. MISSION
Empfohlener HERC: Patriot
Empfohlene Bewaffnung: zwei Raketenlafetten zu 10 Raketen und zwei Raketenlafetten zu 8 Raketen

Gehen Sie bis zu 970 Meter an die Arachnitronfabriken heran. Schalten Sie die Raketenkamera ein. Bewegen Sie den Geschützturm, so daß die Raketen genau treffen. Sechs Raketen können Sie nutzen, um den richtigen Schußwinkel herauszubekommen. Für jede der drei Fabriken brauchen Sie zehn Raketen. Wach-Arachnitrons werden kommen, die aber ignoriert werden können: der Wingman kann sich allerdings um sie kümmern.

4. FELDZUG

1. MISSION
Empfohlener HERC: Tomahawk
Empfohlene Bewaffnung: eine Autokanone 50 mm und vier Autokanonen 35 mm

Emcon senden. Diesmal ist es Ihre Aufgabe, eine Basis zu zerstören. Am besten bewegen Sie sich zur Basis und vernichten alle Wachposten der Cybriden. Danach knöpfen Sie sich die Türme vor. Erst wenn die Cybridenbasis zerstört ist, können Sie die Mission beenden.

2. MISSION
Empfohlener HERC: Rhino
Empfohlene Bewaffnung: eine PBW, vier 50 mm Autokanonen und zwei 8er Raketenlafetten

Bewegen Sie sich einfach zu allen Wegmarkierungen. Sollten Sie auf Widerstand treffen, so schlagen Sie diesen nieder. Sobald die Schilder niedrig sind, können Sie sie im Stehen wieder aufladen. Aber Vorsicht! Jetzt sind leichte Beute für Buzzards.

METALTECH: EARTHSIEGE

KOMPLETTLÖSUNG

3. MISSION
Empfohlener HERC: Tomahawk oder Rhino
Empfohlene Bewaffnung: je nach HERC

Emcon senden. Jetzt besuchen Sie die Basis aus der ersten Mission noch einmal. Ihren Wiederaufbau soll ein neuer Prototyp überwachen! Dieser Hyperion HERC muß natürlich sofort in der Nähe der Basis ausgeschaltet werden. Dabei dürfen Sie aber nicht in den Nahkampf übergehen, da diese HERCS einen Flux-Strahler besitzen. Damit schneiden Sie jeden HERC in Stücke! Wie immer sollten Sie deshalb die Feuerkraft Ihres Wingman nutzen. Jetzt ist die Zeit gekommen einen Samson zu bauen.

4. MISSION
Empfohlener HERC: Tomahawk oder Rhino
Empfohlene Bewaffnung: je nach HERC

Emcon senden. In dieser Mission dürfen Sie sich nicht an die gegebenen Befehle halten, wenn Sie an Ihrem Leben hängen. Bewegen Sie sich anstatt zur ersten Markierung gleich zur zweiten und plazieren Sie sich senkrecht zu dieser Markierung. Dann geht's ab nach Norden, wo Sie auf einige Cybriden treffen.

5. MISSION
Empfohlener HERC: Tomahawk oder Rhino
Empfohlene Bewaffnung: je nach HERC aber mit Flux-Strahler

Heute kämpfen Sie mit der ganzen Staffel. Emcon senden und danach zu allen vier Markierungen laufen. Und zerstören Sie unbedingt alle Cybriden, auf die Sie treffen. Dabei treffen Sie auch das erste Mal auf den Pitbull HERC. Dieser riesige, vierbeinige HERC ist der schwerste HERC der Cybriden. Neben ihm sehen alle anderen HERCS wie Spielzeuge aus. Er tritt mit drei Standardwaffen auf. Diese hat er in dem Geschützturm, der auf seinem Rücken installiert ist. Diese Waffen sind: drei EMP-Kanonen, eine extremschwere PBW (die ungefährlichste Variante) und eine sehr schwere Raketenlafette. Sollten Sie das Pech haben, auf dieses Monster zu treffen, dann lassen Sie die ganze Staffel auf ihn schießen. Es gibt drei Möglichkeiten, ihn auszuschalten:
1. Feuern Sie Ihr gesamtes Arsenal immer auf das Cockpit. Nach ein paar Breitseiten bleibt er einfach stehen und rührt sich nicht mehr.
2. Schießen Sie einfach den Geschützturm auf dem Rücken ab. Da er alle Waffen beherbergt, kann Ihnen der der Mech nicht mehr gefährlich werden.
3. Sie müssen versuchen, zwei seiner Beine abzuschießen. Wenn er eines verliert, kann er immer noch laufen. Meistens rennt er nach dem Verlust eines Beines weg, um seine Schilde aufzuladen. Ihn zu verfolgen ist sinnlos, denn er ist fast so schnell wie ein Scout HERC. Das heißt aber trotz-





dem, daß Sie sich diesem HERC stellen müssen und nicht fliehen können.

6. MISSION
Empfohlener HERC: Rhino
Empfohlene Bewaffnung: eine PBW, vier 50 mm Autokanonen und zwei 8er Raketenlafetten

Emcon senden. Schalten Sie dann auf die F7-Karte um. Laufen Sie aus dieser Sicht gesehen nach rechts. Haben Sie den Rand erreicht, dann laufen Sie anschließend nach Süden. Ist die Stationsmarkierung direkt links von Ihnen, so drehen Sie sich in Richtung Station, stürmen diese dann und machen sie dem Erdboden gleich. Lassen Sie dabei aber das aktive Radar aus dem Spiel. Bauen Sie jetzt einen Colossus.

7. MISSION
Empfohlener HERC: Samson
Empfohlene Bewaffnung: fünf 50 mm Autokanonen, zwei 300GW Laser und eine PBW / EMP

Bewegen Sie sich zu allen drei Markierungen. Dabei treffen Sie auf Cybriden-Hyperions. Diese sind zu vernichten. Machen Sie zwischendurch auch einmal eine Pause, um die Schilde aufzuladen. Achten Sie bei dieser Mission auf die zur Verfügung stehenden Munition.

8. MISSION
Empfohlener HERC: Samson
Empfohlene Bewaffnung: fünf 50 mm Autokanonen, zwei 300GW Laser und eine PBW / EMP

Hier müssen Sie schnell handeln. Senden Sie der ganzen Staffel den Emcon-Befehl. Auf dem Weg zur ersten Markierung treffen Sie auf eine komplette Staffel Hyperions. Wenn Sie als erster frontal angreifen, so nehmen diese HERCS Sie auseinander. Warten Sie deshalb, bis sie etwas näherherangekommen sind und dann lassen Sie die ganze Staffel feuern. Wenn Sie mit ihnen fertig sind, zerstören Sie den ganzen Komplex. Achtung! Diese Mission kann nicht übersprungen werden.

5. FELDZUG

1. MISSION
Empfohlener HERC: Samson
Empfohlene Bewaffnung: 3 50 mm Autokanonen, 2 300GW Laser, 2 Flux-Strahler und 1 PBW / EMP

Für diese Mission sollte Ihre Staffel in Top-Zustand und bis an die Zähne bewaffnet sein. Sie haben den Auftrag, zwei Pitbulls zu stoppen, die durch die Front brechen konnten. Es

METALTECH: EARTHSIEGE

KOMPLETTLÖSUNG

sind ebenfalls sechs HERCS der Mongoose-Klasse im Gebiet. Die Pitbulls sind mit EMP und Raketen bewaffnet. Einer trifft nach wenigen Sekunden sofort ein. Erledigen Sie ihn so schnell wie möglich. Er wird auf den Nahkampf setzen. Bestrafen Sie ihn dafür mit dem Flux-Strahler. Der zweite muß auch so schnell wie möglich ausgeschaltet werden. In der Zeit, in der Sie die Pitbulls zerlegen, werden die Mongoose das Nachschublager angreifen. Sie müssen sie mit den Autokanonen beschießen. Sie sind so schlecht gepanzert, daß sie regelrecht zerfetzt werden. Haben Sie alle sechs erledigt, so laufen Sie alle Markierungen ab. Erst jetzt ist der Auftrag erfüllt. Bauen Sie dann einen weiteren Colossus.

2. MISSION
Empfohlener HERC: Colossus
Empfohlene Bewaffnung: 4 50 mm Autokanonen oder 4 300GW Laser, 2 PBW / EMP und 30 Rak.

Von der F7-Karte gesehen, laufen Sie nach rechts bis zum Rand. Laufen Sie jetzt solange nach unten, bis sich die dritte Markierung 3 links von Ihnen befindet. Greifen Sie die Station auf dieser Seite an. Widerstand finden Sie nur in den Türmen vor. Ignorieren Sie alle anderen Markierungen.

3. MISSION
Empfohlener HERC: Colossus
Empfohlene Bewaffnung: 4 50 mm Autokanonen oder 4 300GW Laser, 2 PBW / EMP und 30 Rak.

Emcon senden. Schalten Sie auf die F7-Karte. Halten Sie sich von allen anderen Markierungen fern, weil diese streng bewacht werden. Laufen Sie so, daß Sie genau unter der fünften Markierung stehen. Durchbrechen Sie dann die Turmblockade und stürmen Sie jetzt den Bergwerkskomplex.

4. MISSION
Empfohlener HERC: Colossus
Empfohlene Bewaffnung: 4 50 mm Autokanonen oder 4 300GW Laser, 2 PBW / EMP und 30 Rak.

Emcon senden. Entweder können Sie sich mit einer Staffel Hyperions anlegen oder Sie zerstören den Flughafen fast ohne Verluste. Von der F7-Karte aus gesehen, bewegen Sie sich mindestens zwei Quadranten nach unten. Stürmen Sie dann den Flughafen, konzentrieren Sie sich aber dabei auf die Türme und Gebäude. Die Buzzards können Sie ignorieren. Ist das letzte Gebäude zerstört, so müssen Sie die Mission sofort beenden. Wenn nicht, dann treffen die Hyperions ein und alle Buzzards werden starten, um bedingungslos anzufreifen. Nach der Mission müssen Sie einen dritten Colossus bauen.

5. MISSION
Empfohlener HERC: Colossus
Empfohlene Bewaffnung: zwei 300GW Laser,zwei Flux-Strahler, zwei PBW / EMP und 30 Raketen

Jetzt müssen Sie einen Industriekomplex zerstören, der sich über 20 km erstreckt. Zerstören Sie als erstes die Barriere aus Türmen. Gehen Sie jetzt alle Markierungen ab und zerstören Sie bei jeder die Fabrik. Jede Fabrik wird von drei Scout HERCS oder einem Pitbull oder von Arachnitrons bewacht. Dazu kommt auch noch die Luftwaffe der Cybriden. Diese ist aber von der vorherigen Mission geschwächt. Übernehmen Sie sich nicht und lassen Sie sich Zeit. Mit niedrigen Schildern eine Fabrik anzugreifen, ist reiner Selbstmord. Für diese Mission sollten Sie so viele munitionslose Waffen, wie möglich mitnehmen, da Ihnen sonst mitten im Gefecht die Munition ausgeht.

6. MISSION
Empfohlener HERC: Colossus
Empfohlene Bewaffnung: vier 50 mm Autokanonen, zwei PBW / EMP und 30 Raketen

Rennen Sie sofort auf die erste Markierung zu. Alle Standardeinstellungen müssen Sie **im** Rennen einstellen. Auf halber Strecke treffeb Sie auf zwei Hyperions. Zerlegen Sie im Anrennen mindestens einen Hyperion. Beschädigen Sie den anderen oder zerstören Sie ihn, wenn möglich. Bleiben Sie auf keinen Fall stehen. Stellen Sie Ihren Wingman auf der einen Seite der Station auf, Sie nehmen die andere unter Beschuß. Vernichten Sie alle Cybriden-Staffeln. In dieser Mission kommt es darauf an, die HERCS zu erledigen. Verschwenden Sie keine Zeit, um mitten im Gefecht auf die Beine zu zielen. Ein paar Cockpittreffer haben den gleichen Effekt. Beenden Sie die Mission, wenn die Station sicher ist.

7. MISSION
Empfohlener HERC: Colossus
Empfohlene Bewaffnung: 4 50 mm Autokanonen oder 4 300GW Laser, 2 PBW / EMP und 30 Rak.

Emcon senden. Greifen Sie die Station frontal oder von der Seite an. Sie müssen sich um die Wach HERCS und die Türme kümmern. Tun Sie das nicht, so zerlegen diese Ihre Staffel zu schrottreifen Teilen. Ist der Widerstand gebrochen, so können Sie sich auf noch eventuell stehende Gebäude stürzen. Jedenfalls dürfen Sie in dieser Mission keinen HERC verlieren.

8. MISSION
Empfohlener HERC: Colossus
Empfohlene Bewaffnung: vier 50 mm Autokanonen, zwei Flux-Strahler und 30 Rak.

Das letzte Gefecht. Für diese Mission sollten Sie drei Colossus und einen Samson aufbieten. Halten Sie sich soweit wie möglich von Markierung eins, zwei und drei fern. Dort lauern drei Staffeln Hyperions. Sie können vielleicht zwei Staffeln ausschalten, aber dabei wird Ihre Staffel so schwer beschädigt, daß Sie die anderen Cybrideneinheiten ohne Probleme eleminieren. Am besten nähern Sie sich Markierung 9 von unten. Zerstören Sie dann systematisch alle Basen und Cybriden, auf die Sie treffen. Das Gebiet wird schwer bewacht. Unter anderen auch von zwei Pitbulls. Ihre Staffel hat diesmal aber genug Feuerkraft, um diese HERCS auseinanderzunehmen. Haben Sie die Prometheusanlage gefunden, so zerstören Sie diese sofort. Jetzt können Sie sich entscheiden, je nach Zustand Ihrer Staffel, ob Sie Ihre Abschußliste noch etwas aufbessern oder lieber zurückkehren wollen. Spielen Sie aber nicht sinnlos den Helden. Achten Sie immer auf Ihre Munition und Energiereserven.

Sebastian Hochmuth



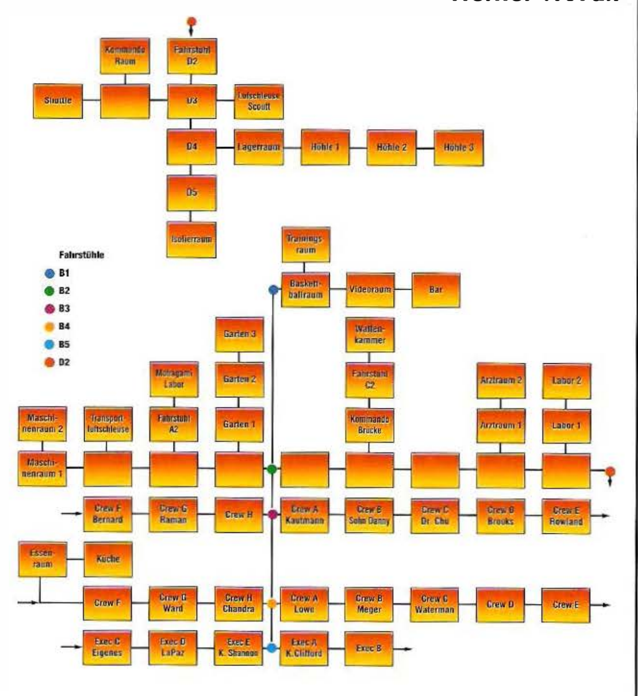
THE ORION CONSPIRACY

KOMPLETTLÖSUNG

Nach dem Empfang und der Beerdigung, befindet man sich auf seinem Zimmer und erhält einen Brief. Man unterhält sich mit allen Personen, aber zuerst mit LaPaz. Dann unterhält man sich mit Kaufmann auf Ebene B3, den man im Gang trifft. Dann zu Ebene B2: dort spricht man mit Brooks; man muß sie zu einem Basketballmatch herrausfordern. Auf Ebene B2 geht man in den Gartenraum 1 und nimmt aus dem Schuppen den Seitenschneider. Dann weiter mit der Bahn. Man spricht mit Kapitän Clifford. Dann zum Maschinenraum 1 und dort den Feuerlöscher an- und den Schraubenschlüssel aufheben. Jetzt spricht man mit Meyer. Dann geht man zur Kommandobrücke, spricht mit Lowe und Kapitän Shannon. Jetzt begibt man sich zu Dr. Chu im Arztraum 2 und spricht mit ihr. Nun zum Laborraum 1 und 2, wo man mit allen vier Personen spricht. Im Laborraum 1 erfährt man von Bernard, daß im All eine 3-Megawatt-Spur entdeckt worden ist. Nun zum Trainingsraum und den Expander mitnehmen, dann den mittleren Spind öffnen. Dort sind Sachen von Brooks zu finden. Die Jacke nehmen und durchsuchen, anschließend die Jacke wieder zurücklegen und eine Karte aus dem Spind nehmen: jetzt hat man zwei Karten. Nun zur Bar und mit allen drei Personen sprechen. Jetzt geht man zum Fahrstuhl U2, den man mit Brooks Karte benutzen kann. Von dort geht man zum Shuttle und benutzt die Paßkarte mit dem Navigationscomputer; dann löscht man alles. Jetzt zum Lagerraum und dort das Schweißgerät und die Liste mitnehmen. Die Liste lesen.

In Höhle 2 die Lampe nehmen und in Höhle 3 den Hammer. Nun zur Höhle 1 und die Lampe vor das Rattenloch stellen. Jetzt die Ratte mit dem Feuerlöscher einfrieren und mitnehmen. Die Lampe nicht vergessen. Nun zum Basketballraum. Dort das Netz abschneiden und mitnehmen. Nun geht man zu Meyer im Maschinenraum. Dort erfährt man von Meyer, daß die 3-Megawatt-Spur von einer Lähm-Bombe stammt. Jetzt zu Rowland im Labor und mit ihm sprechen. Rowland möchte einen Blaubeerkuchen. In die Bar gehen, denn dort liegt jetzt eine Brechstange, die man mitnehmen sollte. Dann geht man zur Küche, wo man mit Chandra spricht und sich auf seine Suppe einläßt. Man verläßt die Ebene und kehrt dann zurück zum Essensraum, wo dann die Suppe steht. Man legt die Ratte in die Suppe. Jetzt in die Küche und mit Chandra spechen. Dann zurück in die Küche und den Blaubeerkuchen mitnehmen. Jetzt zu Rowlands Quartier und ihm den Kuchen geben. Nun zu Raman im Labor 2 und mit ihr reden. Vor der Kommandobrücke trifft man LaPaz: man spricht mit ihm, um die Liste zu bekommen. Dann die Liste anschauen und noch einmal mit LaPaz sprechen und dabei nach der Waffenkammer fragen. Jetzt wieder zu Rowlands Quartier und mit ihm reden. Von dort aus zum Arztraum 2. Dr. Chu geht und man kann den medizinischen Computer benutzen. Man erfährt das LaPaz schwanger ist. Jetzt geht man zu LaPaz, die man vor der Kommandobrücke trifft und fragt sie zum Zugang von Dannys Sachen. Mit dem Schlüssel, den man bekommt, geht man zu Dannys Quartier und öffnet das rechte Regal. Im Regal findet man einen Container, den man nimmt und dann durchsucht. Man endeckt einige Briefe, die man untersucht, um eine Klammer zu bekommen. Dann noch einmal durchsuchen und man findet ein Foto, das man sich ganz genau anschaut. Nach Kaufmanns Tod wird man als Verdächtiger eingesperrt. Man befindet sich jetzt im Isolierraum. Man nimmt das Teleskop und baut es auseinander, um an die Linse heranzukommen. Das Essenspaket, das man bekommen hat, muß man untersuchen. Nun benutzt man die Linse mit dem Gitter und öffnet es dann. Jetzt schiebt man das Rohr aus der Bar auf den Luftauslaß und anschliessend auch Keks. Nachdem man draußen ist, trifft man am Fahrstuhl Gates. Nach der Unterhaltung geht man zur Transsportluftschleuse und schaut sich die Kokons an. Gates und Dr. Chu tauchen plötzlich auf. Dr. Chu verwandelt sich in ein Alien und Gates stirbt. Dann befindet man sich in Maschinenraum 2, wo man die Schalttafel benutzt. Nun das Kabel durchschneiden und anschließend die Schalttafel noch einmal benutzen. Jetzt in Maschinenraum 1 gehen und die Kreatur ansprechen. Sie geht einem hinterher und bekommt einen Stromschlag, ist aber nicht Tod. Jetzt muß man die Treibstofftanks öffnen. Nachdem man draußen ist, trifft man Rowland, der mit dem Transportermodul abhaut. Zum Fahrstuhl C2 gehen. Die Steuerung mit dem Brecheisen öffnen und den Expander dazwischen klemmen. Die Steuerung anschauen und dann vergrössern. Die Büroklammer mit dem Hammer verbiegen und mit der Steuerung benutzen. Nun kann man mit dem Fahrstuhl zur Waffenkammer fahren. In der Waffenkammer angekommen, muß man die Konsole benutzen. Nach der Rauferei und einigen Gesprächen, sollte man den Spind öffnen und zwei Mal durchsuchen: man findet zwei Minen. Jetzt zum Shuttle und aus dem Spind den Schraubenschlüssel nehmen. Draußen im Flur trifft man LaPaz. Nach den ganzen Gesprächen muß man die beiden Türen verschweißen, die LaPaz einem zeigt. Nun geht man zu Meyer im Scoutraum. Nachdem alles erledigt ist, geht man zum Fahrstuhl A2 und von dort aus ins Mohagami-Labor. Dort die Flüssigkeit mitnehmen. Nun zu Brooks Leiche in Ebene B3 und sie durchsuchen. Jetzt zu Meyer beim Shuttle und ihm den Schaltkreis geben. Nun zur Kommandobrücke, denn dort trifft man LaPaz und Lowe. Von dort aus geht man zum Garten 3 und sieht eine Kreatur und tippt sie an. Nachdem man im Garten 2 ist, klebt man das Netz über den Ausgang und redet mit LaPaz. Nach einiger Zeit kommt die Kreatur und man schüttet die Flüssigkeit über sie. Dann befindet man sich im Shuttle bei Meyer. Jetzt geht man zur Kommandobrücke und betätigt den Selbstzerstörungsknopf; dann zurück zum Shuttle. Dort erfährt man, daß der Versuch fehlgeschlagen ist. Nun muß man wieder zurück zur Kommandobrücke und den Selbstzerstörungsknopf noch einmal drücken - aber diesmal die Mine anschliesend drauflegen!

Reiner Novak



DIE PCG-TOOLBOX

SOUNDKARTEN-SPECIAL TEIL 1



Auf Wunsch vieler Leser widmen wir uns in den nächsten beiden Folgen einem Thema, das eigentlich (fast) jeden PC-Spieler betrifft: Soundkarten und deren Treiber-Updates. Wir beginnen diesmal mit den Produkten zweier der bekanntesten Hersteller: Allen voran Creative Labs und der - vor allem durch Ihre Mäuse bekannten - Firma Logitech. Alle Dateien die unten aufgelistet sind finden Sie im Verzeichnis "SPECIAL" der PC Games Cover-CD-ROM. In der nächsten Toolbox widmen wir uns den Lesern mit Soundkarten der Media Vision-Familie (Pro Audio Spectrum) und einiger anderer Hersteller.



Creative Labs Sound Blaster

Sound Blaster Pro MicroChannel Treiber
SBPMDU.EXE
Hier sind die neuesten Treiber für die MicroChannel Version der Sound Blaster Pro. Bitte benutzen Sie die Treiber NICHT mit einer anderen Karte!

Sound Blaster Pro 2 DOS-Treiber
SBP2DU.EXE
Benutzen Sie diese Dateien nur, wenn Sie absolut KEINE DOS-Treiber in Ihrem SBPRO/DRV Verzeichnis haben. Ansonsten verwenden Sie bitte das Update.

Sound Blaster Pro 2 DOS-Treiber Update
SBP2UP.EXE
Diese Dateien bringen Ihre DOS-Treiber für die Sound Blaster Pro 2 auf den neusten Stand. Wenn Sie keine DOS-Treiber besitzen, sollten Sie die Komplett-Installation verwenden.

Sound Blaster Pro 1 - neueste Treiber
SBPUP.EXE
Mit diesen Update bringen Sie die Treiber ihrer Sound Blaster Pro 1 (CT-1330) auf den neusten Stand. Für die Sound Blaster Pro 2 sind diese Dateien NICHT geeignet.

Sound Blaster Pro 2 - neueste Treiber
SB2UP.EXE
Dieses Update bringt die Treiber für die Sound Blaster Pro 2 (CT-1600) auf den neusten Stand. Für die Sound Blaster Pro 1 sind diese Dateien nicht geeignet.

Sound Blaster V1.5 DOS-Treiber
SB15DU.EXE
Für einen Veteranen unter den Soundkarten! Mit diesen Treibern holen Sie auch aus der ganz alten Sound Blaster V1.5 noch etwas mehr heraus.

Sound Blaster 16 - neuestes Treiber Update
SB16UP.EXE
Auch die Treiber für die Sound Blaster 16 sind nicht mehr alle auf dem neusten Stand. Mit diesem Update ändert sich das.

Sound Blaster 16 MPU-401 FIX
SBMPU.EXE
Mit diesem Programm sprechen viele Spiele den Wave Blaster als MPU401 an. Benutzen Sie diesen Patch, wenn diese Spiele Sound Blaster bis jetzt nicht richtig angesprochen haben.

Sound Blaster 16 AWE - neustes Treiber Update
AWEUP.EXE
Neue Treiber für die Sound Blaster AWE. Mit in diesem Update ist das Programm AWEUTIL.COM in der Version 1.3 enthalten.

Wave Blaster Manipulator V4.7
WBMAN4ZAP.ZIP
Das ist die DEMO-Version des Programms WB Manipulator. Damit können Sie viele Parameter der Wave Blaster Karte selber setzen.

Sound Blaster 16 Multi CD Teac 55A Treiber V1.17
CD55A.ZIP
Mit diesem Treiber können Sie nun das weit verbreitete Teac Vierfach-Speed-Laufwerk 55A and der Panasonic Schnittstelle der Sound Blaster MultiCD betreiben.

Virtuoso for Sound Blaster
MUSICS.ZIP
Eine komplettes Musiksystem für die Soundblaster. Ob Sie nun Noten drucken, einen Synthesizer benutzen oder nur etwas komponieren möchten, mit Virtuoso ist (fast) alles möglich. (SHAREWARE)

MT32-Emulator für die Wave Blaster
SBMIDI.ZIP
Mit diesem Programm können Sie Emulation von Soundkarten wie der Roland SCD-15 ändern. (FREEWARE)

Logitech Soundkarten

LOGITECH

1030.TXT
Die Textdatei hilft Ihnen bei Problemen mit den Soundkarten von Logitech weiter.

1153.TXT
Eine schrittweise Anleitung, wie Sie ein CD-ROM an den Soundman Wave anschließen.

Soundman Wave Audio Editor Treiber V1.01
SMWQTW.EXE
Diesen Treiber benötigen Sie, wenn Sie beim Zoomen innerhalb von Quicktime-Videos keine Sprachausgabe bekommen. Lesen Sie vor der Installation die Datei README durch.

Soundman 16 DOS-Treiber V1.1
MVSOUN.SYS
Wenn Sie die Soundman 16 V1.0 haben, bekommen Sie mit diesem Update die neusten Treiber. Besitzer der Soundman 16 V1.1 besitzen sie dagegen schon. Einfach alle Dateien in das SOUNDMAN-Verzeichnis kopieren.

Audioman Treiber V1.1
AM110.EXE
Diese Datei ist nur für Besitzer des Audioman V1.0 interessant. Kopieren Sie alle Dateien auf eine Diskette und lesen Sie sich die Datei README durch.

Soundman WAVE SCSI-CD-ROM-Treiber V3.15
CDRUPG.EXE
Starten Sie Update, um die neuen Treiber auf Ihrer Festplatte zu installieren. Jetzt funktioniert auch MegaRace von Software Toolworks. Zusätzlich sollten jetzt auch Chinon Laufwerke komplett richtig angesprochen werden.

In der nächsten Folge der PC Games Toolbox widmen wir uns den Soundkarten der restlichen bekannten Hersteller

SIMCITY 2000

SPIELHILFE

Grundzüge und Einteilung in Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete

Die Einteilung in Gebiete ist ein wichtiger Teil des Städtebaus. Es gibt drei Arten von Gebieten: Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete. An der Bedarfsanzeige läßt sich sehr gut erkennen, welches dieser Gebiete momentan am meisten benötigt wird. Generell sollten die Gebiete in Streifen mit einer Breite von drei oder sechs Kacheln eingeteilt werden. Vergessen Sie nicht, daß die Bevölkerung nur drei Kacheln weit zur Straße laufen. Ansonsten wird eine, als Wohngebiet eingeteilte Kachel nicht bevölkert. Der Platz, der von Wohngebieten eingenommen wird, sollte die gleiche Größe haben wie die Gewerbe- und die Industriegebiete zusammen. Die Gewerbegebiete lassen sich ideal nutzen, um eine Übergangszone von Industrie- zu Wohnraum zu schaffen, denn der Platz neben umweltverschmutzenden, lärmerzeugenden Fabriken wird sich kaum als beliebtes Wohngebiet erweisen. Wenn die Bevölkerung angewachsen ist, verändern sich auch die Raumverhältnisse von Industrie- und Gewerbegebieten. Bei einer Bevölkerung von 20.000 oder weniger sollte das Verhältnis von Industrie zum Gewerbe drei zu eins betragen, bei einer Bevölkerungszahl von 60.000 zwei zu eins, ab einer Zahl von 100.000 nur noch eins zu eins. Ab 150.000 Bürgern empfiehlt sich das Verhältnis Industrie zu Gewerbe eins zu zwei, und bei 200.000 Einwohnern oder mehr eins zu drei. Wenn die Gebiete eingeteilt sind, kümmern Sie sich um die Vernetzung mit Strom- und Wasserleitungen.

Belohnungen

· Das Bürgermeisterhaus erhalten Sie ab einer Einwohnerzahl von 2000 und ist somit die erste Belohnung, die Sie für Ihre heranwachsende Stadt bekommen. Ein Klick mit der Abfragefunktion bestätigt Ihnen durch Jubelschreie entweder eine gerngesehene Bürgermeisterschaft oder verurteilt Ihre Unfähigkeit durch laute Buhrufe.
· Das Rathaus steht Ihnen ab einer Stadtgröße von 10.000 zur Verfügung. Mit Hilfe der Abfragefunktion können Sie eine Analyse erstellen, die Ihnen genaue Informationen über die Verteilung von Land in die verschiedenen Gebiete gibt.
· Die Statue ist ab einer Bevölkerungszahl von 20.000 verfügbar. Im Grunde hat Sie keinen echten Wert, außer daß sie für die Tauben einen Platz zum niederlassen darstellt. Die Statue braucht weder Wasser noch Strom.
· Die Braun-Lama-Kuppel trägt ihren Namen zu Ehren von Jeff Braun und Will Wright, den Programmierern von SimCity. Sie hat eigentlich keine richtige Aufgabe, dient aber so manch waghalsigem Bürger als idealer Bungeeabsprungplatz oder als romantischer Ort zum Heiraten.
· Militärstützpunkte werden Ihnen ab 60.000 Einwohnern von der Regierung angeboten, insofern Sie genügend freies Land besitzen. Es gibt vier verschiedene Arten von Stützpunkten: Die Armee, die Marine, die Luftwaffe und die Flugkörpersilos. Je nach Beschaffenheit des Geländes wird Ihnen bei Flachland die Luftwaffe, bei Berglandschaft die Flugkörpersilos, bei einer Küstenlandschaft die Marine und bei einer etwas hügeligen Landschaftsstrukutur die Armee auf Wunsch bereitgestellt. Sie können dieses Angebot aber auch ausschlagen.
· Die Arkologien sind als letzte Belohnung ab 120.000 Bürgern unter den Spezialgebäuden zu finden. Sie sind gigantische Gebäude, die bis zu 65.000 Einwohner aufnehmen können.

Tastatur Cheats

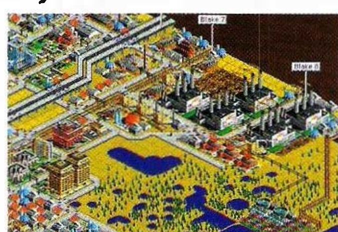
Einige Cheats, die Sie zu jeder Zeit während des Spiels eingeben können:
CASH läßt 250 DM in Ihre Kasse fließen. Wenn Sie sich dieses cheats zu oft bedienen, steigt die Warscheinlichkeit, daß eine Katastrophe stattfindet.
DAMN, **HECK**, **DARN** und **JOKE** verwandeln die Gebäude auf allen eingeteilten Gebieten unwiederbringlich in Kirchen.
VERS teilt Ihnen mit welcher Version Sie spielen.
MEMY veranlaßt einen Memory Check.
PORNTIPSGUZZARDO bringt Ihnen 500.000 DM ein und macht alle Belohnungen verfügbar. Öffnen Sie dazu das Kartenfenster und klicken Sie es an. Dann geben sie **PIRN** ein. Klicken Sie jetzt auf die Bedarfsanzeige. Geben Sie nun **TIPSGUZZARDO** ein. Jetzt sind die 500.000 DM und die Belohnungen verfügbar.

„Der magische Radiergummi"

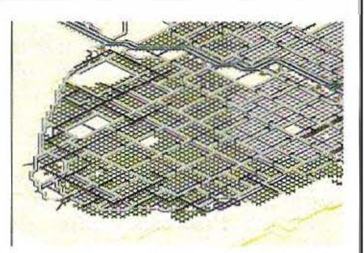
Klicken Sie das „Bäume/Wasser"-Werkzeug mit der Wahl „Bäume" an. Dann klicken Sie das Stadtfenster an und halten Sie die Maustaste gedrückt. Währenddessen drücken Sie nun die Umschalttaste. Jetzt können Sie beliebig über die unerwünschten Gebäude fahren und sie werden wie von Geisterhand verschwinden. Das wird Sie zwar trotzdem etwas kosten, dafür wird die Gebietszuteilung nicht aufgehoben und es ensteht kein Schmutz, der entfernt werden muß.

Lösungsstrategien zu den Szenarien

Baywatch mal anders: Charleston



Stellen Sie für die ersten Monate die Spielgeschwindigkeit auf „Schnecke" ein. Beobachten Sie dabei die Forderungen der Bevölkerung und errichten Sie dann entsprechend alles notwendige im Pause-Modus. Achten Sie besonders auf ein geschlossenes Wassernetz und genügend Wasserpumpen. Im Zuge des Bevölkerungswachstums, werden Sie für den steigenden Wasserverbrauch einige Küstenregionen räumen und dort Wasserpumpen aufstellen müssen. Das kleine Waldgebiet im Südwesten der Halbinsel ist dafür wie geschaffen. Wenn Sie die Grundsteine für den weiteren Wiederaufbau gelegt haben, wenden Sie sich den verwüsteten Gebieten zu. Gehen Sie in den Modus „Gebiete anzeigen" und benutzen Sie den Bulldozer um die verschmutzten Felder zu säubern. Heben Sie die Gebiete mit niedriger Bevölkerungsdichte auf und ersetzen Sie sie durch eine hohe Bevölkerungsdichte. Sollte das Geld knapp werden, können Sie bei der Bank Anleihen aufnehmen. Das freie Land gegenüber von „Drum Island" bietet ideales Küstengebiet für einen Seehafen. Und um diesen schnell zu bevölkern sollten Sie dahinter gleich noch ein Wohngebiet schaffen. „Drum Island" selbst ist ein ausgezeichneter Platz für einen Flughafen. Errichten Sie ihn in der Größe von sechs mal vier Feldern. Vergessen Sie nicht alle Bauwerke mit Strom und Wasser zu versorgen. Bei dem Errichten von neuen Gebieten auf den freigebliebenen Flächen hilft Ihnen die Bedarfsanzeige. Achten Sie darauf, daß sich keines der Felder, das einem Gebiet zugeteilt wurde, weiter weg als drei Kacheln von einer Straße befindet. In den Stadtverdordnungen sollten Sie für die Ankurbelung des Wirtschaftswachstums einige Maßnahmen treffen. Entfernen Sie die Umweltschutzverordnungen und legalisieren Sie das Glücksspiel. Das Herabsetzen der Steuern wird sich zwar negativ auf Ihr Einkommen auswirken, Bürger aus anderen Städten werden jedoch gerade deshalb in Ihre Stadt ziehen. Lassen Sie das Spiel nun wieder mit der Spielgeschwindigkeit „Gepard" laufen. Wenn Sie eine Bevölkerung von 45.000 in der gegebenen Zeit erreicht ha-



SIMCITY 2000

SPIELHILFE

ben, werden Sie zum Bürgermeister dieser Stadt und haben das Szenario gewonnen.

Langeweile in Dullsville



Wasserpumpen sind das erste, was Sie in Dullsville benötigen. Verwenden Sie dafür das Küstengebiet neben der Stadt. Sie werden insgesamt etwa dreißig Pumpen brauchen, um den Wasserbedarf der wachsenden Bevölkerungzahl anzugleichen. Denken Sie daran, daß Pumpen in Ufernähe mehr Wasser fördern als im Landesinneren. Im Budget Fenster können Sie die Steuern für alle Haushaltsbereiche bis auf den der Verkehrsbehörde auf 25% herabsetzen. In den Stadtverordnungen legalisieren Sie das Glücksspiel und erheben Strafzettel. Gleichen Sie die Steuern im Verlauf des Bevölkerungswachstums den Forderungen der Haushaltsberater an. Erbauen Sie nun eine Straße, die zwischen den Bergen über das Flachland zur Nachbarstadt führt. Verlegen Sie sie so, daß auf jeder Seite drei Felder Platz frei sind und vergessen Sie nicht auch ein paar Querstraßen für die weitere Ausdehnung der Stadt zu bauen. Errichten Sie auf der einen Seite nur Wohngebiete und erstellen Sie auf der anderen Seite Gewerbe- und Industriegebiete zu gleichen Teilen. Achten Sie auf eine hohe Bevölkerungsdichte. Bauen Sie zusätzlich ein Kraftwerk und vernetzen Sie die neuen Gebiete mit Stromleitungen. Nachdem Sie noch für ein Wasserleitungsnetz gesorgt haben, können Sie die Spielgeschwindigkeit wieder auf „Gepard" einstellen. Um die allgemeine Ordnung zu erhalten, müssen den Gebieten noch Polizeireviere, Krankenhäuser, Feuerwehren, Schulen und zwei große Parks hinzugefügt werden. Werden die Geldmittel knapp, so wenden Sie sich einfach an die Bank und nehmen dort eine Anleihe auf. Fahren Sie nun fort, freie Flächen zu bebauen, Städtische Dienste zu errichten, Wasserpumpen aufzustellen und Strom- und Wasserleitungen zu verlegen. Machen Sie sich dabei immer die Bedarfsanzeige zu nutze. Bei einer Bevölkerung von 20.000 haben Sie das Szenario erfolgreich abgeschlossen.



Ohne Moos nix Los: Flint



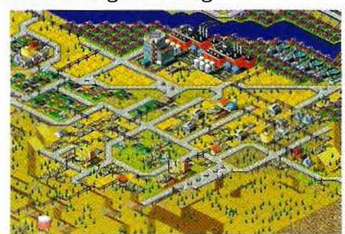
Benutzen Sie die Untergrundansicht, um die nicht mit Wasserleitungen vernetzten Gebiete sicherzustellen und schließen Sie die Lücken. Reißen Sie Gebäude am Ufer des Flusses ab, um dort die nötigen Wasserpumpen aufstellen zu können. Bauen Sie noch ein Kraftwerk für die Stromversorgung der Stadt. Reißen Sie auch hierfür Gebäude an einer geeigneten Stelle ab. Senken Sie die Vermögenssteuer auf 2%, entfernen Sie die Strafzettel und rufen Sie dann das Fenster „Industrie" auf. Setzen Sie dort die Steuern für die weniger umweltverschmutzenden Industrien herab. Die Steuern für die Automobil-, Stahl- und Bauindustrie heben Sie jedoch an. Alle überflüssigen Straßen sollten beseitigt werden. Achten Sie aber immer darauf, daß Straßen in Reichweite von drei Kacheln liegen müssen. Bauen Sie nun einen See- oder einen Flughafen. Für einen Seehafen muß die Mindesttiefe von 50 cm gewährleistet sein, sonst können dort keine Schiffe fahren. Der Flughafen sollte etwas außerhalb gelegen sein, damit startende oder landende Flugzeuge für die Wolkenkratzer keine Gefahr darstellen können. Stellen Sie nun die Spielgeschwindigkeit auf „Gepard" ein und beobachten Sie Bedarfsanzeige und Forderungen der Bevölkerung. Gehen Sie nun in den Pause-Modus und errichten Sie dementsprechend alles, was nötig ist. Im Notfall nehmen Sie bei der Bank eine Anleihe auf. Wenn Wohn-, Gewerbe- oder Industriegebiete verlangt werden, dann reißen Sie die mit niedriger Bevölkerungsdichte ab und ersetzen sie durch Gebiete mit hoher Bevölkerungsdichte. Achten Sie beim Abreißen darauf, den entstandenen Schmutz zu entfernen, damit die Felder möglichst schnell wieder bewohnt werden. Bauen Sie außerdem Schulen, Parks und jede andere Freizeiteinrichtung, die die Bevölkerung fordert. Senken Sie die Steuern bis auf 0% und schalten Sie „Autom. Budget" ein. Um 1977 werden Sie eine industrielle Bevölkerung von 21.000 verzeichnen können.



Hollywood - Die Attacke der Kinomonster



Sobald das Monster anfängt, die Stadt in Schutt und Asche zu legen, schalten Sie den Pause-Modus ein. Setzen Sie die Feuerwehr und die Polizei ein, um eine Ausbreitung des Feuers zu vermeiden. Benutzen Sie dafür an erster Stelle die Feuerwehr. Jetzt schalten Sie auf Geschwindigkeit „Schnecke" und warten die nächste Feuerattacke ab. Gehen Sie wieder in den Pause-Modus und stellen Sie die Feuerwehr um die neue Brandstelle auf. Fahren Sie mit dieser Methode fort, bis das Monster die Stadt verlassen hat. Kann die Feuerwehr eine Brandstelle nicht unter Kontrolle halten, dann senken sie mit Hilfe des Bulldozers das betroffene Gebiet einfach ab. Dadurch werden alle umliegenden Gebäude zerstört, die Einteilung in die Gebiete bleibt jedoch und nach Erlöschen des Feuers, entstehen die Gebäude wieder von selbst. Vergessen Sie nicht auch den brennbaren Schmutz wegzuräumen. Sobald das Monster weg ist, schalten Sie den Pause-Modus ein. Ersetzen Sie alle zerstörten Stromleitungen, schließen Sie die unterbrochenen Straßenverbindungen und kümmern Sie sich um ein funktionierendes Wassersystem. Lassen Sie das Szenario für ein Jahr laufen und sorgen Sie für Krankenhäuser, Polizeireviere, Feuerwehr. Bauen Sie auch einen Seehafen, einen Flughafen, ein Kraftwerk und zur Freizeiterholung der Bevölkerung einen Yachthafen. Behalten Sie die Bedarfsanzeige im Auge und Bauen Sie die Stadt, den Forderungen und Wünschen der Bevölkerung entsprechend, auf. Bei einer Bevölkerungszahl von 100.000 haben Sie das Szenario erfolgreich abgeschlossen.



KURZTIPS

WARRIORS

Sie probieren schon seit längerem bei dem Prügelspiel Warrior ein paar geheime Extraschläge herhauszufinden? Wir geben Ihnen nun im folgenden einige Preis, die ihnen das Leben leichter machen:

Zia:
vorwärts, vorwärts, Tritt
runter, vorwärts, Faustschlag

Carcers:
vorwärts, vorwärts, Tritt
runter, zurück, Faust

Hank:
zurück, runter, vorwärts, Tritt
runter, zurück, Faust

Corto:
zurück, runter, vorwärts, Tritt
zurück, vorwärts, vorwärts, Tritt

Ghor:
zurück, vorwärts, vorwärts, Tritt
zurück, vorwärts, vorwärts, Tritt

Tecumseh:
vorwärts, vorwärts, zurück, runter, Faustschlag
runter runter Faustschlag

Fergus:
runter, vorwärts, Faustschlag
vorwärts, vorwärts, Tritt

Meatball:
runter, zurück, Faustschlag
zurück, runter, vorwärts, Faustschlag

Neftis:
zurück, runter, runter, Tritt

Ossinkka:
runter, zurück, Tritt
zurück, vorwärts, Faust

Christoph Lorenz

HI OCTANE

Stolze Besitzer des neuen Rennspiels von Bullfrog sollten im eigentlichen Spiel einmal folgende, teilweise sehr nützliche Tastenkombination ausprobieren:
ALT + F1 = Selbstzerstörung
ALT + F2 = Zerstörung aller Gegner
ALT + F3 = voller Tank
ALT + F4 = maximale Munition
ALT + F5 = maximale Schildstärke
ALT + F6 = eine Runde mehr
ALT + z = Autopilot an
ALT + c = Autopilot aus

Monty Muth

PSYCHO PINBALL

Wenn Sie den Ball ins Spiel bringen und sofort in den „Tornado" treffen, müssen Sie die Kugel, solange „Ride Again" noch leuchtet, einfach ins Aus gehen lassen. Starten Sie nun die Kugel mit der maximalen Wucht neu, geht sie, ohne zutun, ins „Splash". Wiederholt man dies Technik das gesamte Spiel hindurch, ist es ein Leichtes in „The Abyss" zu kommen.

Tino Fiebig

NHL HOCKEY ´95

Für alle, die sich mit einem 10:0 Sieg gegen Buffallo, Panthers, Devils etc. nicht zufrieden geben, hier die besten Männer für ein Spitzemteam!

	Left Wing	Center	Right Wing
1. Reihe	Geoff Sanderson	Sergej Fedorov	Teemu Selanne
2. Reihe	JoeJuneau	Alexander Mogilny	Pavel Bure
3. Reihe	Benoit Hogue	Steve Yzerman	Russ Courtnall
4. Reihe	Luc Robitaille	Jeremy Roenick	Peter Bondra
Goalies	Felix Potvin	Pat Roy	James Richter
Defense Line 1	Scott Stevens	Phil Hosley	
Defense Line 2	Al Macinnis	Paul Coffey	
Defense Line 3	Ray Bourque	Ulf Samuelsson	

Philipp Augenstein

Hier noch ein paar Kniffe, die man befolgen sollte, wenn man bei dem nicht immer leichten Basketballspiel ein paar Erfolgserlebnisse haben will:

1. Wenn ein gegnerischer Angreifer schon sehr nahe an der Seitenlinie rennt, so sollten Sie auf den nächsten Spieler wechseln und versuchen, ihn ins seitliche Aus zu drängen.

2. Einen Spieler ungefähr bei der Freiwurflinie postieren. Wenn der gegnerische Spieler wirft, losrennen und versuchen, an den Korb zu springen. Wenn Sie den Ball herunterschlagen konnten, landet er zwar meistens im Aus, aber die Gefahr des erfolgreichen Korbwurfs ist abgewendet

3. Bei einem Pass oder Einwurf die Taste gedrückt halten. Der Computer steuert nun den Spieler. Jetzt rennen Sie zum gegnerischen Korb und können so z. B. einen Alley - oop vorbereiten.

4. Wenn Sie verteidigen, immer auf den SPieler wechseln, der am nächsten zum Ball steht! Lieber auch die Abwehr selbst übernehmen, denn der Computer deckt nur sehr schlecht.

5. Wenn ein gegnerischer Spieler schnell auf Sie zurennt, so sollten Sie kurz vor dem Zusammenstoß springen - Ihr Mann wird umgerannt und das zählt dann als Foul. Ein Einwurf für Sie springt so dabei heraus!

6. Gleich nach dem eigenen Wurf unter den gegnerischen Korb rennen, um eventuell den o. Rebound zu holen.

Andreas Lindinger

VOLLGAS

Wenn Ihnen die actionlastigen Kämpfe zu schwer sein sollten, so können Sie durch Drücken der Tasten „Schift und V" den Kampf gleich zu Ihren Gunsten entscheiden. Dieser Cheat gilt auch für das ziemlich schwierige Autoderby. So sollte auch alle „Adventureputuristen" auf Ihre Kosten kommen.

Andreas Maier

X-COM

Wenn Sie am Anfang einer Mission einfach die Tastenkombination „STR" und „C" drücken, so beenden Sie diese genauso wie sie die vorherige gemeistert haben. Dies ist manchmal sehr hilfreich, da auf diese Weise besonders schwierige Level ganz einfach überwunden werden können.

Timo Schäfer



KURZTIPS

HOLLYWOOD PICTURES

Mit einem Editor laden Sie einen beliebigen Spielstand (sd1.sav, sd2.sav oder sd3.sav). Gleich am Anfang der Datei steht der Name der Firma, danach folgt das Kapital, das sich beliebig ändern läßt. Die Zeile im Editor sollte in etwa so aussehen:

FIMENNAME,KAPITAL,0,10,1,1,1995,200,80,Montag, Januar,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

In den Dateien „DARSTELL.DAT" und „REGIE.DAT" können Sie außerdem die Klasse der Darsteller bzw. der Regisseure ändern. Der Höchstwert ist 9, der kleinste mögliche 0. Außerdem ist es ein leichtes, die Spezialgebiete der Regisseure zu ändern, indem Sie z. B. bei L.Hovenheimer „un" (Unterhaltung) löschen und „th" (Thriller) einsetzen.

Regisseure:
Leiermann.F,123456789ko,8,Hovenheimer.L,211121121un,0

Zahl 1 = Spannung
Zahl 2 = Brutal
Zahl 3 = Action
Zahl 4 = Gefühl
Zahl 5 = Spaß
Zahl 6 = Erotik
Zahl 7 = Anspruch
Zahl 8 = Drama
Zahl 9 = Erfolge

Die Abkürzungen für die verschiedenen Bereiche:
KR = Krimi
AB = Abenteuer
KO = Komödie
UN = Unterhaltung
AL = Multitalent
AC = Aktion
TH = Thriller
DR = Drama
MO = Monumental
ZE = Zeichentrick
SA = Satire
PR = Problem
ER = Erotik
LI = Liebe
HO = Horror
WE = Western

Darsteller:
Brunner.J,m12345,8,Taylor.W.f12345,2....

Zahl 1 = Charakterfach
Zahl 2 = Power
Zahl 3 = Komik
Zahl 4 = Erotische Austrahlung
Zahl 5 = Erfolge
m = männlich
f = weiblich

Oliver Libutzki

RISE OF THE ROBOTS

Etwas Besonderes passiert, wenn Sie im Optionsbildschirm immer wieder zwei der Cursortasten gleichzeitig drücken. Nun können Sie nämlich im Zwei-Spieler-Modus mit den Militärrobotern gegeneinander antreten. Wenn Sie im Ein-Spieler-Modus gegen den mechanischen Kämpfer antreten, drücken Sie LINKS,LINKS RECHTS, RECHTS, bis sich der Bildschirm blau verfärbt. Jetzt ist es Ihnen möglich, als Supervisor ins Training zu gelangen. Der Insektenmove wird durch RUNTER, LINKS, HOCH, RECHTS ausgelöst und für den Schmerzmove drücken Sie einfach RECHTS, RECHTS, HOCHLINKS.

Stephan Bigalke

INDYCAR RACING

Laden Sie die Datei „DRIVERS.TXT", die im Unterverzeichnis „CARS" zu finden ist, in einen beliebigen Editor. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, die persönlichen Daten und den Wagen von jedem Fahrer zu ändern. Möglich wird dadurch auch, gegnerische Fahrzeuge so zu modifizieren (Motorstärke erheblich senken), daß der Wagen des Gegners nach wenigen Sekunden auf der Strecke, in die Luft geht.

Diese Zeile sollten Sie in der „DRIVERS.TXT" Datei suchen und nach ihren Wünschen verändern.

DINFO 12 3 3 890 925 Paul_Tracy PAUL Scarborough,_ON Canada CAN

Fahrernr.
Chassis
Motor
Motorkraft min/max
Name
Spitzname
Heimatstadt
Heimatland
Landesabkürzung

Außerdem finden Sie zu jeder Rennstrecke im Unterverzeichnis „TRACKS" eine TXT-Datei, in der man z. B. Streckenname, Stadtname, Landname, Streckenlänge, Rundenanzahl, Bestzeiten, Art der Qualifizierung, max. Anzahl der Wagen, Temperatur, Wind, Regen und noch ein paar andere Dinge verändern kann.

Jochen Heyden

HATTRICK

Am ersten Tag sollten Sie den Trainer feuern und den teuersten einstellen, den Sie bekommen können. Die Spieler, die vom Trainer vorgeschlagen werden, sollten nach Möglichkeit auch ins Trainingslager geschickt werden. Bei der Aufstellung sollten Sie dem Trainer freie Hand lassen.

Beim Stadionbau ist es ratsam, das ganze Startkapital zu investieren. Eine Flutlichtanlage sowie eine Anzeigetafel sind erst ab einem 15.000 Plätze-Stadion anzuraten. Das Vermieten lohnt sich allgemein nicht.
Spielereinkauf wie -verkauf rechnet sich auch nicht. Sie sollten mit den ersten Spielern ein Team planen und nur durch Spieler der eigenen Jugend verstärken.
Im dem Menüpunkt Vereinssitzung sind folgende Einstellungen günstig.

Strafe für eine rote Karte	= 2000 DM
Siegprämie	= 1000 DM
Presse- und Rechtsabteilung	= 0 DM
Jugend und Fans	= je 5000 DM

Die Antworten bei Pressekonferenzen sind egal, da Ihre Fans Sie sowieso lieben (5000 DM für Fanprojekte). Was der Kassenwart und die Medien von Ihnen denken, ist für den Spielverlauf nicht relevant.

Ein kleiner Geldtrick läßt sich bei Ikarions Hattrick ganz leicht anwenden. Wenn Sie am Ende einer Saison den Fairplaypokal gewonnen haben, dann bekommen Sie 100.000 DM. Danach speichern Sie und beenden das Spiel. Nach erneutem Starten von Hattrick laden Sie den eben gespeicherten Spielstand ein, und der Computer wiederholt alle Nachrichten, die es am Ende einer Saison gibt - natürlich auch die 100.000 DM für den Fairplaypokal - die jetzt noch einmal gutgeschrieben werden. Das Ganze läßt sich beliebig oft wiederholen!

Sven und Jan Knesebeck



KURZTIPS

RAN-TRAINER

Wenn Sie bei Ran-Trainer schon immer die original Team- oder Spielernamen vermißt haben oder einfach nur die Trikotfarbe verändern wollten, sollten Sie unter DOS in das Unterverzeichnis „DATA" im Spieldirectory wechseln und dort folgendes eingeben:

edit kpnames.dat	zum Ändern der Torwartnamen
edit plnames.dat	zum Ändern der Spielernamen (Abwehr, Mittelfeld, Sturm)
edit teams.dat	zum ändern der Teamnamen usw. siehe Skizze

TEAMNAME 0 9 0 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 4 2

Trikotfarbe	2. Trikotfarbe
Hose	2. Hose
Stärke	Stadiengröße in 10.000 hier z. B. 42.000

Bei den Trikots und Hosen sind folgende Zahlen folgende Farben:

0=Weiß	3=Gelb	6=Schwarz	9=Dunkle Lila
1=Rot	4=Blau	7=Braun	
2=Grün	5=Türkis	8=Rosa	

Bernhard Köber

ZEPPELIN

Wenn Sie bei Zeppelin Geldnöte plagen, können Sie mit diesem Trick schon ganz am Anfang des Games ziemlich viel Geld erschummeln. Kaufen Sie dafür gleich nach dem Spielstart soviel Aktien ein wie möglich und wirtschaften Sie sich nun in den Bankrott. Wird Ihr Spiel nun aufgrund der Finanzlage beendet, starten Sie einfach im Anschluß daran ein neues, und schon sehen Sie, daß die Schulden aus dem vorherigen Spiel nun auf Ihrem Konto gutgeschrieben worden sind.

Matthias Rolink

T. F. X.

Sollte Ihnen bei einem Luftkampf oder einer anderen Mission weit von Ihrer Landebahn entfernt der Treibstoff ausgehen, einfach „Autolanding" aktivieren (ALT und L), und schon landet das Flugzeug auf Ihrem Flugplatz, und der Sprit sowie die Waffen werden wieder aufgestockt.

Ralf Hoch

ELITE - FIRST ENCOUNTERS

Um zu schummeln, spenden Sie als erstes bei einer beliebigen Spendenanzeige ein oder zweimal 10.000 Credits. Nun bauen Sie sich einige Passagierkabinen ein und suchen am Bulletin Board nach einer Anzeige für ein Paket oder oder einer Reisegruppe. Dann klicken Sie auf „ich will mehr Geld". Der Kunde wird nun 10% mehr zahlen. Hält man jetzt die Taste für „ich will mehr Geld" gedrückt, steigt der Betrag laufend um jeweils 10%. Sie können nun eine beliebige Summe verlangen. Jetzt müssen Sie nur noch den Auftrag erfüllen, und schon können Sie Ihre Geldsorgen vergessen. Vorsicht ist jedoch geboten, denn ab 200.000.000 springt der Betrag ins Minus um.

Martin Brughof

OLDTIMER

Um im Spiel zu mehr Vermögen zu kommen, müssen sie, während Sie sich auf dem Firmengelände befinden, „STRG" und „ß" oder STRG" und „_" drücken, und schon steigt das Kapital um 100.000$ oder 1.000.000$.

Sascha Bitzer

SYNDICATE

Legen Sie im Spiel die leergeschossenen Waffen auf den Boden und nehmen Sie anschließend wieder auf, so sind diese plötzlich wieder geladen.

Christian Carstens

RAPTOR

Mit folgendem Trick können Sie eine Schwachstelle des Spiels nutzen, um viel Geld zu erlangen:
1. Verkaufen Sie allen unnötigen Schnickschnack.
2. Drücken Sie während einer Mission wiederholt die Backspace-Taste.
Dies setzt zwar Ihren Kontostand auf Null, dafür bekommen Sie aber einige Deathrayschüsse.
3. Nachdem sie nun die entsprechende Mission fertiggespielt oder abgebrochen haben, wechseln Sie in den Supplyroom.
4. Nun können Sie die Deathrayschüsse für sagenhafte 475000$ pro Stück verkaufen.
Diese Schummelei können Sie auch beliebig oft wiederholen!

Andreas Winkler

BMH

So können Sie im Spiel zu ca. 13.000.000 DM kommen, ohne daß das Geld jemals weniger wird.
Nach dem Starten des Spiels gelangen Sie in den Optionscreen. Hier stellen Sie den Schwierigkeitsgrad auf 2 Bälle (die restlichen Einstellung sind beliebig). Nachdem Sie Ihre Einstellungen beendet haben, verlassen Sie den Optionsbildschirm und gelangen in den Auswahlscreen. Im Hauptmenü wechseln Sie zur Bank und nehmen einen 8.000.000 DM-Kredit auf. Jetzt verlassen Sie diese und klicken auf das „Neuer Spieler Icon". Nun wieder ins Optionsmenü und den Schwierigkeitsgrad auf 1 Ball eingestellt. Jetzt verlassen Sie das Menü mit der rechten Maustaste.
Nun sollten Sie stolzer Besitzer von ca. 13.000.000 DM und alle Geldprobleme los sein.

Florian Pagel

BIS ZU 300 MARK...

können Sie ganz nebenbei verdienen, wenn Sie uns eine Komplettlösung oder einen tollen Trick zuschicken:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

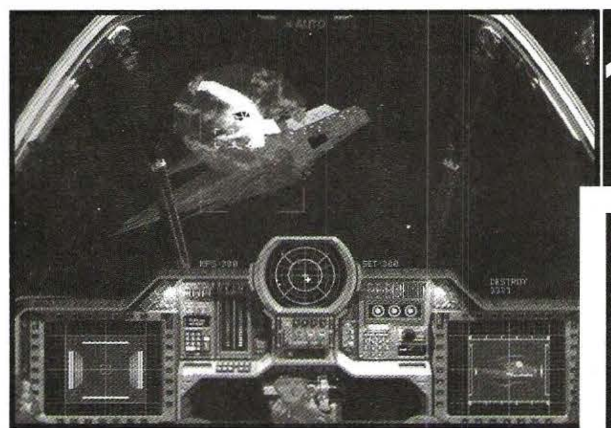
CHARTS

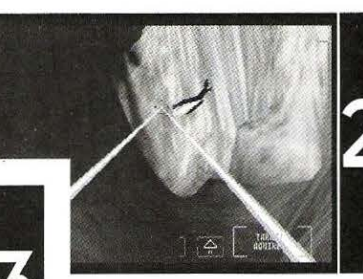
Karstadt Charts CD-ROM

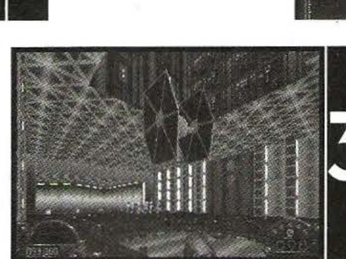
Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Wing Commander 3	Origin/Electronic Arts	2.
2	neu	Flight Unlimited	Looking Glass	1.
3	neu	SimTower	Maxis	1.
4	neu	Vollgas	LucasArts/Softgold	1.
5	2	NBA Live 95	Electronic Arts	2.
6	neu	Jagged Alliance	SirTech	1.
7	neu	Aces Collection	Sierra/Bomico	1.
8	neu	Der Reeder	Software 2000	1.
9	4	US Navy Fighter	Electronic Arts	2.
10	3	Bioforge	Origin/Electronic Arts	2.
11	5	X-Wing	LucasArts/Softgold	2.
12	11	Lost Eden	Cryo/Virgin	2.
13	13	Psycho Pinball	Codemasters	2.
14	6	Panzer General	Mindscape	2.
15	17	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	2.
16	20	Aces of the Deep	Sierra/Bomico	2.
17	neu	NHL Hockey 95	Electronic Arts	1.
18	15	Wings of Glory	Electronic Arts	2.
19	7	King's Quest 7	Sierra/Bomico	2.
20	10	Alone in the Dark 3	Infogrames	2.

Karstadt Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Hugo	ITE	2.
2	neu	Biing!	Magic Bytes	1.
3	3	Hanse - Die Expedition	Ascon	2.
4	2	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	2.
5	neu	SimTower	Maxis/Bomico	1.
6	11	Okano Classic 3	diverse	2.
7	5	Die Siedler	Blue Byte	2.
8	4	Panzer General	Mindscape	2.
9	12	The Lion King	Virgin	2.
10	7	Aladdin	Virgin	2.
11	neu	Der Meister	Impressions	1.
12	17	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	2.
13	16	Sternenschweif	Attic	2.
14	9	Master of Magic	MicroProse	2.
15	15	Int. Tennis Open	Philips/Virgin	2.
16	18	Aces of the Deep	Sierra/Bomico	2.
17	6	SimCity 2000	Maxis/Bomico	2.
18	13	Outpost	Sierra/Bomico	2.
19	20	Psycho Pinball	Codemasters	2.
20	neu	Pinball Fantasies II	21st Century	1.







LESERCHARTS MS-DOS/CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	1	Wing Commander 3	Origin/Electronic Arts	7. Monat
2	2	Cyberia	Interplay/Bomico	6. Monat
3	5	Dark Forces	LucasArts/Softgold	2. Monat
4	7	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	7. Monat
5	neu	Biing!	Magic Bytes	1. Monat
6	neu	SimTower	Maxis/Bomico	1. Monat
7	9	Colonization	MicroProse	8. Monat
8	neu	Jagged Alliance	SirTech	1. Monat
9	29	King's Quest 7	Sierra/Bomico	4. Monat
10	10	Bund. Manager Hattrick	Software 2000	3. Monat
11	neu	Vollgas	LucasArts/Softgold	1. Monat
12	neu	Civilization	MicroProse	1. Monat
13	4	Descent	Interplay/Bomico	3. Monat
14	neu	Flight Unlimited	Looking Glass	1. Monat
15	6	Alone in the Dark 3	Infogrames	3. Monat
16	28	Ecstatica	Psygnosis	5. Monat
17	14	Aladdin	Virgin	3. Monat
18	neu	Lion King	Virgin	1. Monat
19	22	Die Siedler	Blue Byte	7. Monat
20	19	Sam & Max	LucasArts/Softgold	8. Monat
21	11	Little Big Adventure	Electronic Arts	5. Monat
22	24	Aces of the Deep	Sierra/Bomico	4. Monat
23	23	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	4. Monat
24	26	Anstoß	Ascon	3. Monat
25	30	Cool Spot	Virgin	4. Monat
26	27	Legend of Kyranida 3	Westwood/Virgin	5. Monat
27	21	Wing Armada	Origin/Electronic Arts	5. Monat
28	17	FIFA Soccer	Electronic Arts	5. Monat
29	13	Bioforge	Origin/Electronic Arts	2. Monat
30	12	Die Höhlenwelt	Software 2000	3. Monat

RANKING

Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

Die besten Spiele im Überblick

Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Neueinsteiger: Super Street Fighter 2 Turbo!

Platz	Spiel	Wertung
1.	Rebel Assault	91%
2.	Cyberia	90%
3.	Creature Shock	90%
4.	Psycho Pinball	87%
5.	FX Fighter	87%
6.	Pinball Fantasies	86%
7.	Silverball	85%
8.	Prototype	84%
9.	Jurassic Park	82%
10.	MegaRace	82%

3D-Action

Führungswechsel! Dark Forces setzte sich im Handumdrehen vor die beiden bisherigen Spitzenreiter Descent und Magic Carpet. Luke Skywalker sorgt einfach für mehr Stimmung!

Platz	Spiel	Wertung
1.	Dark Forces	94%
2.	Descent	92%
3.	Magic Carpet	92%
4.	System Shock	90%
5.	Hi-Octane	89%
6.	XXXX	90%
7.	XXXX 2	85%
8.	Shadow Caster	82%
9.	Terminator Rampage	80%
10.	The Hidden Below	69%

Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima 8: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Ultima 8 - Pagan	94%
2.	Ultima Underworld 2	93%
3.	Ultima 7 - Serpent Isle	92%
4.	Lands of Lore	88%
5.	DSA 2	86%
6.	Menzoberranzan	85%
7.	Might & Magic 4	84%
8.	Dark Sun - Shattered Lands	84%
9.	The Elder Scrolls	82%
10.	Wizardry 7	81%

Adventures

Immer noch Spitzenreiter in diesem Genre: Day of the Tentacle und Sam & Max. LucasArts macht einfach die besten Abenteuerspiele. Neueinsteiger: Simon the Sorcerer 2!

Platz	Spiel	Wertung
1.	Day of the Tentacle	92%
2.	Sam & Max	91%
3.	Indiana Jones 4	90%
4.	Woodruff & The Schnibble	89%
5.	Simon the Sorcerer 2	89%
6.	King`s Quest 7	88%
7.	Discworld	87%
8.	Simon the Sorcerer	86%
9.	Gabriel Knight	86%
10.	Star Trek: TNG	86%

Jump & Run

Alle Referenzspiele kommen in diesem Genre von Virgin Interactive: Angefangen bei Cool Spot, über Der König der Löwen bis hin zum alles überbietenden Aladdin.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Aladdin	89%
2.	Cool Spot	84%
3.	Der König der Löwen	79%
4.	Flashback	77%
5.	Fury of the Furries	78%
6.	Gods	78%
7.	Prehistoric 2	78%
8.	Zool	76%
9.	James Pond 2	74%
10.	Soccer Kid	70%

Der Bewertungskasten

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

- Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.
- So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).
- Die angegebene Mindestkonfiguration.
- Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.
- Diese Auflösungen werden unterstützt.
- Diese Soundstandards werden unterstützt.
- Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

- In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.
- Die Einzelwertungen im Überblick.
- Die Sprache im Handbuch/Spiel.
- Preis und Hersteller des Spiels.
- So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

Flugsimulationen

Flight Unlimited nimmt bequem hinter Dawn Patrol platz. Aufgrund der auf Dauer nicht gerade packenden Missionen bleibt dem perfekten Spiel eine bessere Wertung verwehrt.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Strike Commander	94%
2.	TFX	92%
3.	Dawn Patrol	90%
4.	Flight Unlimited	88%
5.	Falcon 3.0	87%
6.	Pacific Strike	87%
7.	Comanche	85%
8.	F15 Strike Eagle 3	85%
9.	Aces of the Pacific	84%
10.	1942 - PAW	82%

Strategiespiele

Diesen Monat gibt's in diesem Genre gleich drei Neueinsteiger. Das Remake von Civilization konnte durch Multiplayer-Option genauso überzeugen wie C&C und 3D Lemmings.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Colonization	93%
2.	CivNET	90%
3.	Civilization	90%
4.	Command & Conquer	90%
5.	Jagged Alliance	90%
6.	Battle Isle 2	90%
7.	3D Lemmings	87%
8.	Dune 2	86%
9.	Transport Tycoon	86%
10.	Warcraft	86%

Simulationen

Wer ist der wahre Hattrick? Diese Frage läßt sich einwandfrei klären: beide! Aufgrund von SVGA-Grafik und der Spieloberfläche erringt Hattrick den zweiten Platz!

Platz	Spiel	Wertung
1.	SimCity 2000	93%
2.	Hattrick	91%
3.	BMH	91%
4.	Anstoß	89%
5.	Biing!	87%
6.	Anstoß - World Cup	87%
7.	Theme Park	86%
8.	Oldtimer	85%
9.	Mad News	84%
10.	Die Siedler	82%

Sportspiele

Gleich zwei Neuzugänge in diesem Monat. Action Soccer setzt sich knapp, aber bestimmt vor FIFA Soccer, und Virtual Pool ist das beste Billardspiel in der Rangliste.

Platz	Spiel	Wertung
1.	NBA Live	93%
2.	Action Soccer	91%
3.	FIFA Soccer	91%
4.	Lothar Super Soccer	90%
5.	Links 386pro	89%
6.	Virtual Pool	89%
7.	NHL Hockey 95	88%
8.	Hardball 4	87%
9.	PGA Tour Golf	86%
10.	Empire Soccer	85%

Rennspiele

Auch wenn viele Nascar in den Himmel loben: F1GP spielt sich einfach am besten. Hohe Spielbarkeit gepaart mit toller Grafik bietet hingegen Indy Car Racing von Papyrus.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Indy Car Racing	89%
2.	Formula One Grand Prix	87%
3.	Super Karts	84%
4.	Nascar Racing	80%
5.	Car & Driver	78%
6.	Stone Racers	76%
7.	Lotus - Ultimate	70%
8.	Rally	69%
9.	Grand Prix Unlimited	65%
10.	Power Drive	47%

Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schatten. Die Filmsequenzen der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gameplay stehen im Vordergrund.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Wing Commander 3	96%
2.	Privateer	92%
3.	X-Wing	90%
4.	Inferno	90%
5.	Tie Fighter	85%
6.	Star Crusader	82%
7.	Frontier: Elite 2	81%
8.	Wing Commander 2	81%
9.	Wing Commander Armada	75%
10.	Starlord	70%

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.



BIETE SOFTWARE

The Grandest Fleet, ROM-Gold, Zeppelin, Burning Steel, Beneath a Steel Sky, Command HQ, Warlord 2, je 30 DM; Tel. 06431/44096

Neue Originalspiele, Liste geg. RP DM 3,- bei H. Keseling, Fanny-Lewald-Ring 5, 21035 Hamburg

Verkaufe CD: DotT, Larry, Earthsiege, Cyberia, Inferno für je 69 DM; Disk: Battle Isle 1 + Data, Jonathan, Mad News, Battle Bugs, PQ4 für 30-50 DM. Liste gegen 1 DM in Bfm als RP; F. Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried

3,5": W. Beamish, Campaign 2, je 20 DM; Ran Trainer 35 DM; Dawn Patrol 50 DM; T. Ady, Kolbstr. 26, 71034 Böblingen

Verk. Inca 2 40 DM; Comanche + Mis.1+2 125 DM; System Shock 40 DM (alle 3,5"); Alone in the Dark 3 60 DM (CD); Tel. 073932451

3,5": Ultima 8 + Sp. 40, TFX 30, Theme Park, WC Armada, Pop. 2 je 20; CD: Hattrick 60, Sony 2xSpeed-CD-ROM 230. Tel. 07585/3504

Tausche orig. Dark Forces, Colonization, Reunion u.v.a. in gutem Zustand. Tel. 03372/402567

Originalspiele: Megar. CD, Aufschwung Ost à 45 DM; B-Wing, Planer CD à 30 DM; Tel. 034346/61086

Verk. wegen Systemwechsels meine ganze PC-Spiele-Sammlung; kostenlose Liste unter Tel. 06029/5347; Fax: 06029/8097

Tausche Pinball Fantasies gegen Diskworld, Prototype, Bolo oder Vollv. von One Must Fall; Tel. 0513/684355

Verkaufe WC Armada, War in the Gulf, 3,5" je 30 DM; Subwar 2050 CD 60 DM; Tel. 06249/1499

Verk./tausche: Larry 6, Creature Shock u. a.; schreibt an: Marco Bontjer, Moorhuser Dorfstr. 9, 26624 Sbld

Verk./tausche NHL '95 CD, BMH, Wing Commander II 5,25", World Cup USA '94 CD, Rebel Assault CD; Tel. 07971/5258

Ver./tau. Lost in Time CD, Erben der Erde CD u.v.m./suche Biing, Discworld, Vollgas, A. i. t. Dark3, Höhlenwelt, Gabriel Knight 2; Tel. 06158/5808

Verkaufe neue und alte PC-Games zu guten Preisen (CD-ROM und Disk). Fordert Listen geg. 1 DM in Bfm. als RP an; F. Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried

Verkaufe + tausche: Journeyman Project CD, WC2 eng., Mad TV, Willy Beamish eng., TVSF., Macs Opera, Sup. I. S. Tel. 068381012

Tausche PC-Originole auf Diskette; z. B.: ran-Trainer, Mad News, Empire Soccer u. a. Tel. 0355/714821 oder /721037

OS/2 Warp (CD-ROM + Disk) & OS/2-Bonus-CD + Gratis-CD für 90 DM! Originale, 1A Zust., neu! Ab 19.00 Uhr; Tel. 035476/490

3,5": Sam & Max, Aces over Europe, je 50 DM; DSA2 60 DM; CD-ROM: Fifa Soccer, Der Clou, je 50 DM; Tel. 02651/77838 Micha, ab 19.00 Uhr

Verkaufe: Oldtimer dt. für Amiga 65 DM (dringend!), in Originalverpackung, komplett, neu; F. Förster, Dorfstr. 3, 02957 Weißkeißel-Haide

Verk. WC3, US Navy Fighters, Magic Carpet auf CD auf Disk; Tel. 02521/4906 (Timo)

Verk. Orig. Ultima 8 40 DM, Battle J. 15 DM, Comanche 30 DM, Armored Fist je 59 DM; Tel. 02923/8640

Lothar M. Super Soccer 50 DM, Dark Legions 50 DM, U8 Pagan 70 DM, Lands of Lore 40 DM, Tie Fight. 50 DM; Tel. 05303/5435

Verk. WC3 70 DM, Dark Forces 75 DM, Sherlock Holmes 50 DM, kompl. Deutsch, nur Originale! Tel. 02293/3184 ab 14-18 Uhr

Verkaufe: Nascar Racing und Syndicate für je 70 DM, beides auf CD-ROM mit Anleitung; Tel. 004171334075

Neueste Software für den PC. Liste gratis anfordern. T. Panyrek, Postfach 9, A-1153 Wien

Verkaufe oder tausche aktuelle CD-ROM-Spiele!!! Ruf an, es lohnt sich. Ab 16.00 Uhr. Tel. 09772/459

Verkaufe Ecstatica Disk 3,5" DV für 60 DM, Thomas Beitz, Mittelbergsweg 16, 34613 Schwalmstadt, 06691/22588

Verk. Earthsiege auf CD f. 60 DM und System Shock f. 30 DM auf Disk; Tel. 0711/772143

Verk. KQ7, Tie + Miss., Fifa, Arm. Fist, Atari 2600, SW-Scr., ran-Tr., Journ. Pr.; suche Blackhawk, Amaz. Qu., Ghengis 2; Tel. 07133/8375 ab 18.00 Uhr

Verk. Bundesliga Manager Hattrick von SW2000 für nur 40 DM +VK. Thomas 08461/8732 ab 20 Uhr

Verkaufe alle möglichen PC-Spiele. Fordern Sie die Liste an bei: Alexander Hübner, Breite Straße 6, 88214 Ravensburg. Tel. 0171/4143520; Fax: 0751/61396

Verkaufe: ca. 20 CD & 3,5" Abenteuer- und Rollenspiele. Tel. 05205/22163

Ver. CD-ROMs: Inferno, Ecstatica, Alone i. t. Dark1, Rise of the Robots, Cyberwar, Syndicate HD für je 69,95 DM; Tel. 037601/57924

Verk. Red Baron 50 DM, Larry 6 48 DM, Day of Tentacle 48 DM, Rally 45 DM, 1869 45 DM sowie Lösungshefte für Larry und Tent.
Tel. 03721/86338

Verk. Police Q. 3 25 DM, Strike Comm., Syndicate u. M-Disk, NHL Hockey je 45 DM; Tel. 0351/8481799

PC-Spiele auf 3,5": Fifa Soccer 50 DM, Anstoss 50 DM; Faxweiche 90 DM;
Tel./Fax: 0431/205375

Verk. Coolworld 20 DM, Another World 20 DM, Tom Long 5 DM, Outrun 10 DM, Ciscopy 4.0 20 DM; Tel. 02444/2802 nur Orig.

Tausche Stronghold, BIZ BASS, Kyr. 2, Master of Magic, Day of the Tent. u.v.a.
Tel. 07072/8801

Verk. auf CD: WC3, Under a K. Moon, Rebel Assault, Comanche, TFX, Fifa Soccer, EH-Manager; P. n. VB;
Tel. 08731/4937

CD-ROMs Critical Path, Day of the Tentacle, Rebel Assault, KQ7, Star Wars Chess, OS/2 W., Disks SC 2000;
Tel. 06644/1672

Loderunner, Blackhawk, Der Reeder, Woodruff, Little B. A.; suche: Ecstatica, Höhlenwelt, PGA Tour Golf;
Tel. 030/3722783

Tausche Inferno + Megarace gegen Wing 3. Verkaufe auch Gameboy-Sp. 32 Spiele in 1 f. 150 DM u.v.a. Tel. 07427/79293

LBA 40 DM, Magic Carpet 40 DM, Jurassic Park 30 DM, X-Wing, u.v.m.; Tel. 07561/70049

CD-ROMs: Slipstream 5000 40 DM, Descent 50 DM, Desert Strike 25 DM; Disk 3,5": TFX 20 DM; Tel. 0171/6425128

Verkaufe + tausche: Star Trek Judgement Rites 70 DM, gegen Master of Orion (nur Orig.);
Tel. 0221/866209

Biete: Der Clou (CD), Klik&Play (CD), U 8, Privateer, Syndicate, Quicken3, HL14-18, Lösung: LBA; Tel. 034381/42482

Flightsim-Toolkit/Astrologie-Prg. 1 + 2/WISO-Steuern! Anrufen: Tel. 0451/493306

3D-Construction Kit/Recover + Compress/Becker-Page Deluxe/Astrologie-Software/WISO-Steuern! Tel. 0451/493306

BMH 25, BMP 15, NFC 25, PQ 50, Football 25, Liverpool 20, Fu3 15, Superfrog 30, Skat 2x 10 u. 40 Original! K. Renner, Harksheider Weg 86, 25451 Quickborn

CD-ROM WC3 65, Wolfpack 70, Anstoss 45, ran-Trainer 40, Nascar 50, Tennis 50, Pebble Beach Disk 40. K. Renner, Harksheider Weg 86, 25451 Quickborn

HD-Spiele: X-Wing + B-Wing 40 o. 25 / 15, B. Bugs + S-Shock je 40; VHB; Tie Data 25; Tel. 0202/6480178

Verkaufe o. tausche Demos, Battledrome KD 45 DM, T2 30 DM u.v.a.; suche Day of the Tentacle KD, SQ 1,2,3,5,6 KD; Tel. 033205/2131

PC CD-ROM Orig. ran Trainer 60 DM, PC CD-ROM Microcosm 30 DM; S. Schulz, Kiefernweg 22, 06120 Halle

Imperium, Lemmings1 + more + 2, Litil Divil, MM3 + 4, Hurra D., Buck Rogers, U 6 je 35 DM; CD: Wizardry 6 +7 45 DM; 02327/73161

Verkaufe Evasive Action, Invest für 30 DM, Tornado u. Falcon 3.0 (zusammen auf einer CD) 80 DM; Tel. 03944/61302

CD-ROM-Originale: Lost Eden (DV) 60 DM, Flight o. Amazon (DV) 60 DM, Prisoner o. Ice (DV) 60 DM, Bioforge (DV) 60 DM; Tel 05175/7606

Orig. PC-Spiele aller Art supergünstig zu verkaufen.
Tel. 030/2925478

Armored Fist, Rebel Assault, Anstoss + WCE für je nur 40 DM oder zusammen für 100 DM; Tel. 0228/798013

Biete Hattrick! (Ikarion) zu VB 70 DM und Fields of Glory für 35 DM. Beide zusammen nur 95 DM. Tel. 02841/46947

29 DM CD: Dogfight, Microcosm; 39 DM CD: Nascar, Ecstatica; Disk: Steel Sky, Kyr.2, Alone1, Rex, Hurra, 29 DM; Tel. 07961/4806

Verkaufe Dark Forces DV 50 DM, PCG 10/92 bis 12/94 ohne Coverdisks 150 DM;
Tel. 08232/8517

Warcraft CD 60 DM, Dark Forces CD 65 DM, Die Siedler Disk 40 DM, Battle Isle 2 Scenario CD 40 DM;
Tel. 02595/9272

Stop! ran-Trainer CD 40 DM, Snapgrafx 1.0 30 DM, HD und Gamecard bis 80 MHz 15 DM; Tel. 0202/755820 ab 15.00 Uhr

Verk. Tie Fighter 3,5" DV, Cyberia CD DV für je 60 DM;
Tel 0371/242569

Verk. Simon the Sorcerer CD dt. Sprachausgabe u. Kyrandia 2 (DV) zu je 30 DM;
Tel. 089/806402

Verk. o. tausche CDs A. i. t. Dark, V. Casino, Burn. Steel 2 eng., Indy C. R. 30 DM, 50 DM, 30 DM, 20 DM;
Tel. 0450375423

Tausche Baulöwe, Pirates, DSA, Outpost CD, Oldtimer CD gegen Biing CD, Panzer General; B. Krebs, Auf dem Sand 8, 56191 Weitersburg

Verk. WC3 30 DM, US Navy Fighter 25 DM u.v.m. Liste für 5 DM + Porto; C. Buß, von Bodelschwingstr. 11, 51061 Köln

Verk. PC-Spiele: Lion King 50 DM, Wrestlemania 10 DM, Super Street Fighter 2 Turbo 60 DM, Tubular World 40 DM;
Tel. 0911/683863

PC-Origin: Flight Unlimited, Armored Fist, Fifa Soccer, Overlord, Aces of the Deep;
Tel/Fax: 09922/60224

Tausche/verkaufe Software; Liste gratis; Uwe Bareuter, Am Berg 27, 96215 Lichtenfels

Verkaufe Dark Forces, suche NBA Live! Am besten Tausch! Thomas Rane, Max-Müller-Str. 106, 09123 Chemnitz

Verkaufe International Tennis Open für PC CD-ROM.
Tel. 06782/9265

BIETE HARDWARE

Pentium 90, 8 MB RAM, 540 MB RAM, 256 KB Cache, 1 MB PCI SVGA, SVGA Monitor usw. nagelneu für 2800,- DM; Tel. 03675/43203 ab 15.00 Uhr

Verkaufe: 4x 1 MB RAM (Siemens); Preis: 80 DM VHB.
Tel. 07252/3168 ab 15.00 Uhr

386DX40, 4 MB RAM, 128 KB Cache, 1 MB Grafikk., 320 HDD, 3,5" LW., Maus; für 860 DM; Tel. 040/7351931

Verk. 486DX33; 4 MB RAM; 3,5"; 240 MB HD; 2x CD-ROM; 16 Bit-Sk; Tast.; Mouse; Preis: 750,- DM;
Tel. 0351/4902462

Verk. 486DX2-66; 4 MB RAM; 3,5"; 420 MB HD; CD-ROM; 16 Bit-Sk; Tast.; Mouse; Preis: 1.150,- DM; Tel. 0351/4902462

Ver. 386DX40, 4 MB RAM, Floppy 1x, 156 MB HD, 14" Monitor, Tastatur; VB 1300 DM; Schönherr, 01773 Zinnwald; Tel. 035056/31451

486DX40, 210 MB HD, 8 MB RAM, CD-ROM, Monitor, Tastatur, Ergo. Maus, Nadeldrucker; VB 1.700,- DM;
Tel. 09929/2409

486DX2-50, 4 MB RAM, 128 KB Cache, 3,5" Floppy, Mouse, Tastatur, Vesa S3-Chip, VB: 1.000,- DM; Tel. 04321/84326

KLEINANZEIGEN

CPU 486DX2-66 neu AMD für 150,- und Mitsumi FX001D 313KB/s für 160,- DM zu verkaufen; Tel. 07255/4254

486DX2-50 MHz, 4 MB RAM, 340 MB, 3,5"-Laufw., CD-ROM, Video-TV-Karte, SVGA-Monitor, MS-DOS 6.2. Win 3.11, VB 3600 DM; Tel. 03641/392583

486/33 Tower, 8 MB RAM, 260 HD, 2 LW, Soundbl. 16, DoubleSpeed, CD ROM, viele CDs, ohne Monitor, VB 1500; Tel. 0172/3535700

Verkaufe 486 Prozessor mit 33 MHz; VB 100 DM; Tel. 03571/24362 ab 15.00 Uhr

486DX2-66, 4 MB RAM, 540 MB HD, Soundkarte, 3,5", 5,25", CD-ROM, Software, Drucker, SVGA-Monitor; Tel. 03571/24362 VB 3500 DM

Verkaufe Mega Drive II mit 2 und Game Gear mit 1 Spiel (Aladdin, Carmen Sandiego/ 4er Pack) Tel. 0371/851231 ab 19.00 Uhr

386DX40 MHz, 120 MB HD, 4 MB RAM, LW 3,5", LW 5,25", Tastatur, Maus, SVGA-Monitor, Software, Spiele; 1.000 DM; Tel. 06523/383

i80486DX2-66 VLB, 420 MB HDD, 4 MB RAM, 1 MB SVGA Karte, 3,5" LW, Tastatur, 14" Monitor, Tower; 1.500 DM; Tel. 0541/125809

Verk. 386DX2, 4 MB RAM, 3,5"- & 5,25"-Laufwerke, 170 MB Festplatte und VGA-Karte für 1.000 DM; Tel. 05226/5670

Verk. 386DX40 MHz, 4 MB RAM, 210 MB Festplatte, Monitor leicht defekt mit kompl. Software; Preis 600 DM; Tel. 07141/481250 nach 18.00 Uhr

486SX16, 4 MB RAM, 52 MB HDD, 512 KB-VGA, 3,5"-LW, Tastatur, Mouse, inkl. SW Monitor 14"; Tel. 038735/2561

Philips CDI-220 mit FMV-Cartridge (4 Spiele, 1 Film) für 900 DM; Amiga CD 32 mit 8 CDs für 350 DM; Tel. 06501/16036 ab 20.00 Uhr

486DX40 m. Co, 80er Platte, 4 MB RAM, LW 3,5", 5,25", SB, Tastatur, 14" Mon., VGA-K., um 1950 DM; Tel. 039601/22346

Verk. 386 SX, 25 MHz, 100 HD, 6 MB, 2x Speed CD-ROM, 3,5", Soundbl. 2.0, Monkey Island II u. Shareware-CDs; Joachim Tel. 07243/91191; 900 DM

486DX2-80 MHz Motherboard, Vesa Local/256 Cache, Sims oder PS/2-Module nur 500 DM; Tel. 0208/688045

HD Quantum, 170 MB, IDE, 170 DM; 486SX33, 256 KB, 3xVLB, 170 DM; VLB-Contr., 4 HD, 2 FD, 2S (Fifo), 1P, 35 M; Tel. 08208/670

486DX33, 170 MB, 4 MB RAM, 3,5"- & 5,25"-Laufw., SVGA-Mon., CD ROM, 24-Nadel-Farbdrucker, Standardsoftw., 1.600 DM; Tel. 0341/4218031

Verkaufe Board mit CPU Intel 486SX25; Preis nach Vereinbarung; Tel. 0375/293154

DX2-66, 8 MB RAM, 2x CD, 250 MB HD, SB-Pro2, SVGA-Grafik, 15"-Monit., 3,5"-Laufw., viel Software: 2390,- DM; Tel. 07127/34765 ab 14.00 Uhr

Verkaufe internes 3,5"-Laufwerk + Einbaurahmen für 5,25"-Laufwerkschacht; 60 DM; Tel. 089/8508173

486/66 MHz, 8 MB RAM, 2 Festpl. (250 & 420MB), 2 Laufw. 3,5" + 5,25", CD-ROM 2x, SB 16, Gravis Joystick, Handy-Colorscanner 400 dpi, Hightower, Monitor, Tastatur, Mouse, HP-Deskjet 560 C u.v.m. Tel. 0271/22911

486DX33, VGA-Monitor, SB, Boxen, 420 HD, Win 3.11, 2x CD-ROM, Maus, Dos 6.22, 4 MB, Tie Fighter für 2.000 DM, dazu Spiele; Tel. 0203/361427

Pentium 75 m. ECS-Mainb., E-IDE, 895 DM; ET4000 70 DM; DX4100 m. Mainb. 550 DM; Wavetablesk. 330; ab 19.00 Uhr; Tel. 07123/969544

Verkaufe CPU: AMD 486DX2-66 MHz für DM 190! 4 MB PS/2-Modul DM 250; Tel. 06271/71348

486DX2-66, VLB, 4 MB RAM, 420 MB, CD-ROM 2x, 1,44 Laufw., Tastatur, MS-Maus, 14" VGA-Mon., Dos 6.22, WfW 3.11, für 2.200 DM; Tel. 04923/7554

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, ca. 30 Spiele. 2 Joysticks, Mouse; VHB 800 DM; Tel. 0711/4797939

Verk. 486DX2-80 + Board, 256 KB, 4 MB PS/2 RAM, nur 1 Monat alt, für nur 500 DM; Tel. 08801/702 ab 14.00 Uhr

486DX4 100 MHz, 540 MB HD, 2x CD-ROM, SB-Pro, 1 MB Grafikk., Farbmon., PCI-Bus; 2400 DM; von 15.00-18.00 Uhr; Tel. 0711/2348615

Verk. 386DX25, 4 MB RAM, 110 MB HD, Mitsumi CD-ROM, Game-Card (2 Anschlüsse), Joystick; Tel. 06483/5068 ab 16.00 Uhr

VERK. 486SX50, 4 MB RAM, 105 MB HD, CD ROM, 2 3,5" LW., Maus + Software für 1500 DM VB; Tel. 09956/1396

486DX2-66 MHz, 8 MB RAM, 340 MB HD, 3,5" LWW, 4x CD-ROM, VGA-Mon., VLB Grafik, SB 2,5 mit Boxen, Mouse, Tastatur... VB 200 DM; Tel. 02235/71884

386DX40 + Monitor, 210 HD, 4 MB RAM, SVGA-Karte, Mouse, Win 3.11, Ways 2, Dos 6.2, Works 2.0, 4 Spiele; 1900; S. Patzig, Gaußiger Weg 7, 01904 Neukirch

Orchid Soundwave 32 Pro Wavetable, DSP, Q-Sound, GM + MT32, 259 DM; Orchid CDS 3110 CD-ROM 2x; 150 DM; Tel. 06431/44096

SUCHE SOFTWARE

Suche Das Amt, Nascar Racing, System Shock, X-COM; biete A. O. P., Hanse, Fifa, Anstoß, Theme Park und WC2; Tel. 06047/7456

Suche NBA '95, Cyberia, LBA, The Last Dyna., Space Q.6, Guilty; tausche Space Q.5, Star Trek J. R., Anstoß, Ragnarok; Tel. 06158/5808

Suche: Cyberia, C. Shock, NBA Live '95, R. Assault, TFX und Biing. André Stiegler, Dorfstr. 24, 04657 Lgl.-Oberrhain

Suche dringend JPeg-Viewer inkl. Vesa-Drv. f. Truecolor; mögl. Shareware Angeb. Tel. 0351/4420665

Suche gutes WWF-Spiel zum niedrigen Preis. Tel. 04961/89819

Tausche Erben der Erde 3,5" oder Hand of Fate CD gegen Super Karts CD; Tel. 07524/8779 ab 18.30 Uhr

Gobliiins Teil I + II + III CD? Nur Originale; Tel. 05225/4172

Suche u. a. folgende PC-Spiele (3,5"): Biing, Das Amt, Indiana Jones1 bis 3, Larry 1 bis 6, Sim Tower und andere. Tausch ist auch möglich. Angebote an: Daniel Paffendorf, Gerberstr. 36, 40591 Düsseldorf

Suche Theme Park DV, für CD-ROM; Tel. 05372/6716 ab 18.00 Uhr

Suche Dusty Dimmer! Dringend! Kauf o. Tausch! Angebote an: Oliver Königs, Stenbusch 6, 24885 Sieverstedt

Suche f. 3,5": SimTower, Transport Tycoon, Sim

City2000, Dune2; Tel. 0234/ 472951 fragt nach Karl

Elite Swaap tausche Games; Liste und Disks an Holger Winkelmann, Gaußstr. 12, 47441 Moers

Suche ran-Trainer, Der Meister, Anstoß für ca. 50,- bis 60,- DM pro Spiel; S. Stahlberg, Bebelstr. 17b, 16356 Wernmeuchen

Suche Tie Fighter DV, biete dafür Star Trek Judg. Rites oder History Line CD ROM; Tel. ab 17.00 Uhr Tel. 08031/5664

SUCHE HARDWARE

Suche 386DX40 CPU + Mainboard (kein Cyrix)! Tel. 03460720316

Suche ältere Modelle der Microsoft-Mouse (bis ca. 1990) und alte Tastaturen (IBM PC kompatibel). Funktionstüchtig! Tim 0271/22911

Suche gebrauchte Soundblaster und Tauschpartner für Originalspiele; Liste auf Anfrage; Norbert Bäßler, Sonnenried 27, 92521 Schwarzenfeld

SONSTIGES

Verkaufe Lösungen und Tips für aktuelle PC Spiele wie Descent, Dark Forces oder Cyberia. Info Tel. 035249/71659 ab 18.00 Uhr

Mit minim. Aufwand am PC nebenher bis zu 5.000 DM/Monat verdienen. Kostenl. Info! M. Wittner, Wehrlang 4, 88316 Isny

Neu! „Der ideale Heimbüro-Verdienst". Info gegen 2,- (Bfm) bei: W. Pätkau, Ilmweg 4, 38120 Braunschweig

PC-Nebenjob: Legal und lukrativ. Gratis-Info geg. 2 DM RP. Christopher Kaufhold, H.-Löns-Weg 21, 42781 Haan

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und mehr als 10.000 Cheats, Tricks, Karten usw. Dienstag bis Freitag von 15.00-19.00 Uhr; T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal; Tel. 09628/8459

PC Club „Cyber-Tech" Mitglieder gesucht. Infos anfordern bei: A. Stöhr, Allensteinerstr. 19, 89584 Ehingen

Call 06402/6943 for Astro Creep 2000. Die userfreundliche Mailbox. Online von 17.00 - 20.00 Uhr

Ver. Komplettlösungen zu vielen alten und neuen PC-Spielen. Info unter Tel. 07529/6518 ab 17.00 Uhr

Disketten kopieren! Legaler Nebenjob am PC. Info DM 3,- in Bfm. C. Schlaf, Am Katzenacker 11, 34399 Oberweser 2

Nebenverdienst mit dem PC! Info anfordern gegen DM 1,- in Bfm. bei René Cramm, Kurt-Huber-Str. 3, 21337 Lüneburg

Computer-Probleme?! Brauchen Sie Hilfe bei Win, Excel, Word, Hardwareinst.? Rufen Sie an! 0231/835115

Wer kann Einsteiger bei der Benutzeroberfläche helfen? Tel. 08121/5884

Nebenjob am PC. Infos 5 DM (keine Briefmarken); Startpaket 60 DM bei Manuel Plap, Dachsweg 20a, 89278 Straß

ADI * BBS, 28.800 bps, 12h Online. Ab 19.00 Uhr. Schaut doch einfach mal rein! Jeder ist willkommen! A. Ullrich, Nikolai-Rumjanzenstr. 42, 04207 Leipzig

Tausche .gif/.pcx-Bilder und Tips für 11th Hour, 7th Guest, Waxworks, Warcraft, DotT und Dune2; Tel. 05931/20280

Nebenverdienst am PC, Gratis-Info gegen Rückumschlag; Wolfgang Schuster, Maybachstr. 76, 50670 Köln

Top-Nebenverdienst! Innerhalb weniger Monate 600.000 öS, 85.000 DM oder mehr! Tel. 0043/2235/8713511

Top-Nebenverdienst mit PC! Hoher Gewinn, Info gegen 1,- in Bfm an M. Kenngott, Tullastr. 9, 77839 Lichtenau

Verk. Bücher Dos 5.0, Excel 4.0, Word f. W..O., Pascal 6, Multimedia von Data Becker; Tel. 06644/1672

Heimexistenz mtl. 1.200 DM nebenbei. Info gegen 3,- DM; Reinhard Friedsam; Passauer Str. 50; 94065 Waldkirchen

V: Indy 4 DV 40 DM, NHL Hockey 60 DM, PC Globe 35 DM, UL. Golf 15 DM; Festpl. 40 MB 35 DM; Joyst. Adap. 25 DM; Tel. 07151/71683

150,- DM/Tag! Lukrativer, legaler Nebenjob am PC. Infos gegen 2,- DM bei: R. Gerl, Kessenicherstr. 14, 53129 Bonn; Tel. 0228/239104

Neu! „Der ideale Heimbüro-Verdienst". Info gegen 2,- DM in Bfm bei: W. Pätkau, Ilmweg 4, 38120 Braunschweig

Top-PC-Nebenverdienst; Info 2 DM, Startpaket 15 DM; 100% legal; bei Fuedi Raack, Kastanienstr. 6, 45731 Waltrop

Seriöse Heimarbeit, Infos gegen frank. Rückumschlag! D. Hettich, Alter Schulweg 2, 86510 Ried-Holzburg

Verk. Mega Drive II mit 11 Spielen + Netzteil und 1 Pad; Preis nach Vereinb. Tel. 03596/2549

Nebenverdienst mit dem PC! Info geg. frank. Rückumschlag! M. Korntz, Wandjesstr. 9, 47139 Duisburg

Suche Nebenverdienst am PC; U. Hassel, St. Leonhardstr. 11, 91602 Sulzbach

Lukrativer Nebenverdienst mit dem PC! Infos geg. 1 DM in Bfm. bei M. Terne, Alte Poststr. 2, 03238 Lugau

Topnebenverdienst! Info gegen frankierten Rückumschlag bei M. Sawatzki, Plüggentinerstr. 56, 18573 Samtens

**** PC-PD-User-Club **** Herner Str. 277, 44809 Bochum * Gratis-Infos anfordern *

Geld stinkt nicht. Info gegen 1 DM in Bfm. bei René Cramm, Kurt-Huber-Str. 9, 21337 Lüneburg

Suche Handbuch, Übersetzung deutsch für „The even more incredible Machine". Abends ab 18.00 Uhr Tel. 06431/43478

6.000 DM monatl. am PC! Infos: 5 DM (bar), Startpaket: 60 DM bei: Daniel Kwittung, Stegstr. 10, 89278 Nersingen

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und mehr als 10.000 Cheats, Tricks, Karten usw. Dienstag bis Freitag von 15.00-19.00 Uhr; T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal; Tel. 09628/8459

Der 1.000 DM im Monat-Plan gegen 20,- DM - Schein bei J. Dehnhardt, Sterkelshäuser Str. 18, 36211 Alheim

Coupon Kleinanzeigen

Die Teilnahmebedingungen für den Kleinanzeigenteil sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und dem Brief DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen.

Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

Den Coupon für Ihre private Kleinanzeige finden Sie auf **Seite 62**



Last Dynasty

Blair trifft Stauff

Mit Last Dynasty präsentiert Sierra ein Spiel, das beides bieten will: anspruchsvolle Weltraumaction à la Wing Commander und ein umfangreiches Adventure im Stil von The 7th Guest. Ob man sich da nicht ein bißchen zu viel vorgenommen hat?

Mel und Dok sind zwei flapsige Kerle, die die abenteuerlichsten Experimente auf die Beine stellen, um dem dumpfen Alltag des Vorstadtlebens zu entfliehen. Besonders gerne vergnügen sie sich damit, Modellraketen zu bauen und davon zu träumen, einmal selbst mit so einem Geschoß die unendlichen Galaxien zu erforschen.

Ihr Wunsch wird schneller Realität als ihnen lieb ist: nach dem sorglosen Herumspielen mit einem selbstgebauten Weltraum-Flugsimulator verschlägt es sie in das Sonnensystem SYMEST 4, wo sie in kürzester Zeit mit den feindlich gesinnten Raumschiffen des Bösewichts Iron in Konflikt geraten. Damit nimmt für Mel und Dok die gedankenlose Freizeitballerei am Computer ein Ende, von nun an geht es für die beiden um Leben und Tod...

Genre-Zwitter

Kein Zweifel, Last Dynasty ist ein ehrgeiziges Projekt, und die Verbindung von Weltraum-Action mit den Tugenden eines modernen SVGA-Adventures birgt mit Sicherheit ein enormes Spielspaß-Potential in sich. Es liegt ja schließlich nahe, daß man nach den Strapazen der Auseinandersetzungen mit fremden Raumschiffen auch einmal auf einem unbekannten Planeten landen und diesen in aller Ruhe erforschen will. Eben jene Option möchte uns Sierra mit Last Dynasty bieten. Aus diesem Grund wird das Spiel denn auch auf zwei CDs ausgeliefert, von denen die erste den Action-Part und die zweite die Abenteuer-Sequenzen enthält. Damit bekommt der Spieler die Möglichkeit, sich je nach momentaner Gemütsverfassung erschöpfende Schlachten mit ganzen Horden von feindlichen


Im Cockpit Ihres Raumgleiters können Sie einfach alles Ihren persönlichen Vorlieben anpassen. Selbst die Anzeigen, die sich auch komplett verbergen lassen, stehen in mehreren „Stylings" zur Verfügung.

Raumjägern zu liefern oder in einer gemächlicheren Gangart auf den Planeten diverse Rätsel zu lösen.

Multimedia ad infinitum

Bei der technischen Umsetzung hat der „Zeitgeist" auch vor diesem Weltraum-Epos nicht halt gemacht: Last Dynasty läuft unter Windows und ist gespickt mit den heutzutage anscheinend fast schon obligatorischen Filmsequenzen. Dabei wird allerdings nicht immer das Niveau der Konkurrenz erreicht. So kommen zum Beispiel die Szenen, die in voller Bildschirmgröße dargestellt werden, in keinster Weise an die in Wing Commander 3 gebotene Qualität heran und sind vielleicht am ehesten noch mit entsprechenden Abschnitten in Rebel Assault vergleichbar. Eigenartig wirkt es auch, wenn auf dem Bildschirm eine bezaubernde Landschaft erscheint, die dort agierenden Personen jedoch in einem Extra-Fenster von Quicktime-Briefmarkengröße eingeblendet werden. Vielleicht hätte man sich besser für eine einzige Art der Filmdarstellung entscheiden sollen, zumal der Wechsel zwischen Vollbildmodus und Quicktime-Fenstern nicht unbedingt dramaturgisch nachvollziehbar ist. Rundum gelungen sind hingegen die Raumschiffe, die einem in bestem SVGA um die Ohren zischen: Während Planeten beim Näherkommen immer pixeliger und unansehnlicher werden, trifft dies auf die Raumschiffe nicht zu - sie wirken auch noch aus geringer Distanz erstaunlich echt und detailliert.
Untermalt haben die Entwickler das ganze Spektakel mit einem bombastischen Orchestersoundtrack, der - Sie ahnen es - frappierend nach Wing Commander klingt. Besonders dreist abgekupfert erscheint in dieser Hinsicht der Titelvorspann. Bei der deutschen Sprachausgabe scheint man sich ebenfalls nicht übermäßig ins Zeug gelegt zu haben. Die Sprecher wirken teilweise bestenfalls semiprofessionell, und der aufgesetzt „lockere" Tonfall der beiden Hauptakteure geht einem schon recht bald auf die Nerven.

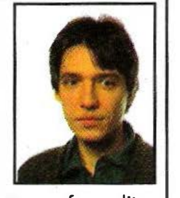
Bewährtes Interface

Spätestens am Benutzer-Interface merkt man, daß The Last Dynasty ein Produkt der französischen Sierra-Tochter Coktel Vision ist. Hier findet nämlich fast das gleiche System Verwendung, das sich schon in den beiden Inca-Programmen dieses Herstellers bewährt hat: Mit der rechten Maustaste gelangt man in ein ansonsten verborgenes Pull-Down-Menü am oberen Bildschirmrand, das alle notwendigen Optionen enthält. Die Steuerung im Spiel selbst gestaltet sich ebenfalls denkbar unkompliziert. So dirigiert man im Actionteil sein Raumschiff weitgehend mit der Maus und einigen wenigen, schnell erlernten Tastaturbefehlen. Auch im Adventure-Teil spielt die Maus die Hauptrolle: wie in The 7th Guest oder in Myst arbeitet man sich per Klick in den Locations vorwärts. Leider geht das perfekte Interface jedoch nicht mit einem optimalen dramaturgischen Timing der Spielabschnitte einher, und gerade der Actionteil zeichnet sich zuweilen durch solche Eintönigkeit aus, daß man The Last Dynasty wahrscheinlich schnell links liegen ließe, wenn es nicht noch einen Adventure-Part beinhalten würde.

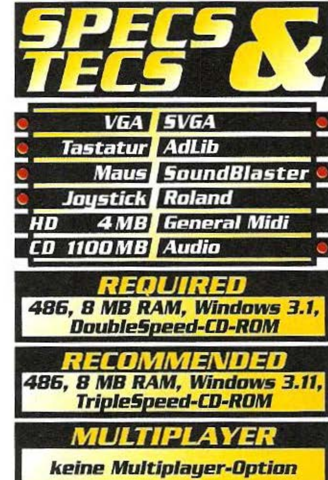
Herbert Aichinger ■


Im Adventure-Teil geht´s etwas ruhiger zu: Sie wandern nach Myst-Manier durch meist menschenleere Gegenden und lösen mittelschwere Puzzles.

Statement



Bei Sierra selbst scheint man von The Last Dynasty recht überzeugt zu sein. Ich kann diese Begeisterung allerdings nur sehr bedingt teilen - das Programm hat mir zu wenig „Eigenes". Zwar trumpfen die SVGA-Grafiken größtenteils mit einer erstaunlichen Liebe zum Detail auf, und das Benutzer-Interface könnte userfreundlicher kaum sein. Dennoch vermisse ich bei dem Spiel den unverkennbaren Touch, der ein „großes" Programm nun einmal ausmacht. Zu oft denkt man sich bei The Last Dynasty: „Das hab ich schon mal woanders gesehen..." Trotzdem wäre es ungerecht, The Last Dynasty als ein schlechtes Spiel abzustempeln; es darf nur nicht mit den Maßstäben gemessen werden, die man an absolute Spitzenprogramme anlegt. Last Dynasty ist im besten Sinne hervorragender Durchschnitt und wird mit Sicherheit seine Liebhaber finden.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 4 MB	General Midi
CD 1100 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, Windows 3.1, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, Windows 3.11, TripleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	79%
Sound	75%
Handling	81%
Spielspaß	69%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra / Coktel
Preis	ca. DM 130,-
CD-Advantage	gut

Kingdom - The Far Reaches

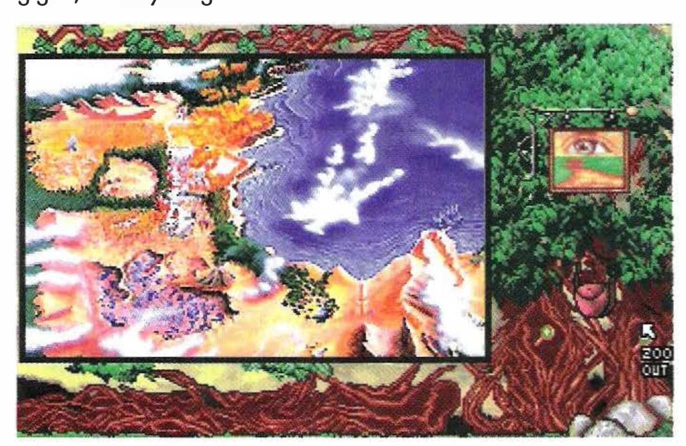
Fantasyfilm

„Interaktivität" und „Multimedia" sind die Schlagworte der 90er Jahre. Nachdem sich „spielbare Filme" auf CD-ROM nicht zum ganz großen Renner entwickelt haben, versucht Interplay nun, mit Kingdom - The Far Reaches den „interaktiven Zeichentrickfilm" zu etablieren!

Ganz neu ist diese Idee allerdings nicht, denn schon Mitte der 80er Jahre machte ILG mit Dragon`s Lair die ersten Schritte in dieser Richtung. Leider konnte sich dieses Konzept nicht ganz durchsetzen, denn schöne Grafiken gepaart mit hochgestochenen Anforderungen an das Reaktionsvermögen des Spielers sorgen eher für Frust als Lust.
Als unerfahrener Zauberlehrling Lathan Kandor bekommen Sie von Ihrem großen Meister Daelon die Aufgabe, die drei Überbleibsel der Hand von Mobus zu finden und wieder zusammenzufügen. Nur dann können Sie Prinzessin Grace Delight aus der grausamen Gefangenschaft von Drakesblood befreien.
Jetzt stehen Ihnen zwei Möglichkeiten offen, um ins Spiel einzusteigen. Sie können sich entweder für den entschärften „Apprentice"-Modus entscheiden, in dem Sie mit deutlich weniger Puzzles konfrontiert werden oder gleich als „Wizard" in das Spiel einsteigen. Das empfiehlt sich allerdings nur für echte Profis, denn als Einsteiger hat man schon mit der einfachen Version einige Probleme. Ein falscher Mausklick, und schon hat man eines seiner drei Leben verwirkt - alte Devise: oft speichern!
Das Gameplay selbst hält sich auch in Grenzen: kann ein Gegenstand benutzt werden, so wird dieser am unteren Bildschirmrand angezeigt - alle anderen werden vom Programm „versteckt". In der Praxis läuft Kingdom deshalb folgendermaßen ab: man sieht sich eine nette Videosequenz an, klickt auf das erscheinende Icon und bewegt sich zur nächsten Lokalität.
Im Bereich Grafik und Sound wechseln sich Licht und Schatten ab. Zwar sind die Videosequenzen von überraschend guter Qualität, jedoch hätte man die übrigen VGA-Grafiken etwas schöner gestalten können. Das gleiche gilt für die Musik: die eingängigen, fantasylastigen Melodien gehen schnell ins Ohr, rauschen aber so gewaltig, daß man oft an den 16 Bit-Qualitäten seiner Soundkarte zweifelt.

Oliver Menne ■

Mit Pfeil und Bogen gegen die Unholde. Generell bietet Kingdom aber nur wenig spannende Momente.

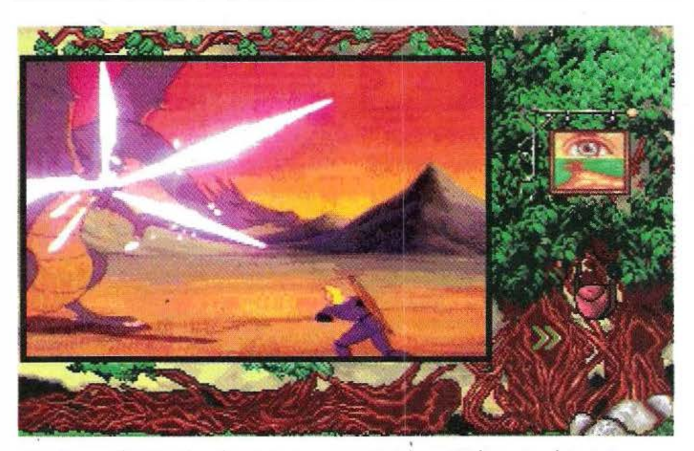


Auf diesem Bildschirm können Sie die nächste Station in Ihrer Wanderschaft durch das Königreich auswählen. Ein kurzer Mausklick genügt.

Statement



Als alter Rollenspieler und Fantasyfan war ich von Kingdom - The Far Reaches anfangs sehr angetan, erinnern doch sowohl grafische Gestaltung als auch Story stark an J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe und den gleichnamigen Zeichentrickfilm. Nach einiger Zeit schiebt man jedoch eher gelangweilt die Maus über den Bildschirm: zu wenig überraschende Ereignisse (bis auf die zahlreichen „Hoppla, ich bin tot"-Erlebnisse) zeichnen den Spielverlauf aus!



Kingdom - The Far Reaches ist ein netter Zeichentrickfilm, der für einige Minuten kurzweilige Unterhaltung bietet.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 5 MB	General Midi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

interaktiver Film

Grafik	76%
Sound	70%
Handling	67%
Spielspaß	42%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Paparazzi!

Filmsternchen

Als gewitzter Photograph eines Revolverblatts versuchen Sie, die Schickis von Tinseltown in verfänglichen Situationen zu ertappen, und treffen prompt den „Interaktiven Film" wieder in einem schwachen Moment an!

Tinseltown, die Glamourstadt, ist Ihr Revier. Größen wie Liz Naylor, Jucia Roberts oder Andy Warthog beherrschen hier die Szene. Sie warten insgeheim eigentlich nur darauf, von Ihnen abgelichtet zu werden. Doch ganz so einfach will man es Ihnen nicht machen - ein bißchen Katz-und-Maus-Spiel gehört schon dazu. Bevor Sie den entscheidenden Shot im Kasten haben und an die meistbietende Klatschpostille verhökern können, müssen Sie sich erst gründlich über die Stars van Tinseltown informieren. Und dazu stehen Ihnen sechs Fernsehsender zur Verfügung, außerdem können Sie Erkundigungen in den „für gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen" einziehen oder einfach die Trend-Treffs der Szene in Tinseltown regelmäßig in Augenschein nehmen.

Gigantomanie

Wie bei fast jedem „interaktiven Film" wird auch bei Paparazzi nicht mit Superlativen gespart: Das Spiel kommt auf zwei CDs daher, die mit über zwei Stunden Live-Video, Musik und Grafiken gefüllt sind. Mehr als 60 Schauspieler wurden aufgeboten, um Tinseltown Leben einzuhauchen. Der Aufwand hat sich jedoch nur teilweise gelohnt. So weisen manche der Filmschnipsel, die man im Verlauf des Spiels zu Gesicht bekommt, durchaus gelungene satirische Momente auf: vornehmlich beim Hin- und Herzappen zwischen den verschiedenen TV-Kanälen stößt man auf gelegentlich brillante Persiflagen real existierender Persönlichkeiten wie Nancy Reagan, die als beinahe schon mumifiziert wirkende „Jackie Rhae Gun" auf den Arm genommen wird. Auch Bill Clinton bekommt sein Fett weg: da hält ein amerikanischer Präsident eine ebenso weitschweifig-pathetische wie peinlich nichtssagende Rede, die Clintons Stil bei öffentlichen Auftritten perfekt imitiert. Dennoch bewegt sich das schauspielerische Können der meisten Akteure eher auf mittelmäßigem Niveau.



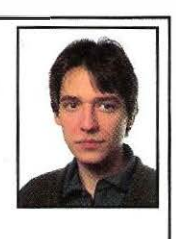
Liz Naylor zeigt sich in Tinseltown-TV in trauter Zweisamkeit mit Michael.

Endlosschleife

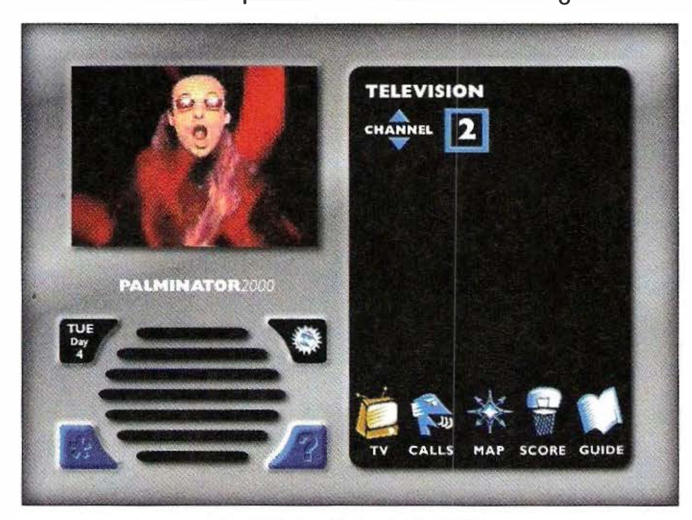
Natürlich verlieren die Videoclips recht schnell ihren Unterhaltungswert, so daß einzig ein abwechslungsreiches Spielkonzept Paparazzi auf Dauer retten könnte. Doch in dieser Hinsicht wird nicht allzuviel geboten. Sie klicken sich immer wieder quasi rundenweise durch die selben Bildschirme und kennen bald die Begleitmusik der einzelnen Szenen so gut wie Ihre Westentasche. Da nützt es auch wenig, wenn Sie zu Beginn die Auswahl aus sechs verschiedenen Paparazzi-Charakteren haben.

Herbert Aichinger ■

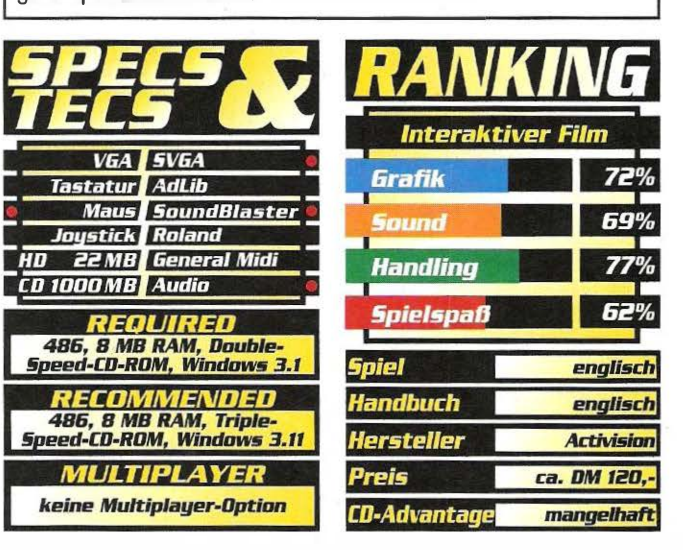
Statement



Paparazzi kann trotz vereinzelter witziger Momente auf Dauer nicht überzeugen. Zu einförmig ist der Spielablauf, zu schwach die schauspielerischen Leistungen. Wann endlich sehen die Entwickler ein, daß man mit ein paar Filmszenen noch longe kein gutes Spiel machen kann?!



Per Maus kann man sich in Windeseile durch die TV-Sender „zappen".



SPECS & TECS

VGA	SVGA ●
Tastatur	AdLib
● Maus	SoundBlaster ●
Joystick	Roland
HD 22 MB	General Midi
CD 1000 MB	Audio ●

REQUIRED
486, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM, Windows 3.1

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, Triple-Speed-CD-ROM, Windows 3.11

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

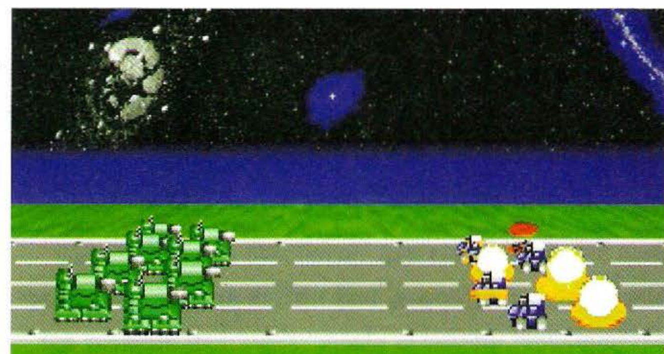
Interaktiver Film

Grafik	72%
Sound	69%
Handling	77%
Spielspaß	62%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft



Mit einem Klick auf die rechte Maustaste öffnet sich ein übersichtliches Kartenfenster (oben).



Bei den Kämpfen treten Truppen in einer Zwischensequenz gegeneinander an (oben). Der Splitscreen (links).

Falls Sie einmal eine PC Engine (= japanisches Konsole) besessen haben, so wird Ihnen der Name Nectaris vielleicht ein Begriff sein. Viele Besitzer dieser heutzutage veralteten Spielemaschine haben angeschafft. Dabei ist die Spielidee ziemlich einfach. Eine Landkarte wird in eine große Anzahl von sechseckigen Feldern aufgeteilt, denen anschließend unterschiedliche Ei- weise von vielen Einheiten nur schwierig zu überwinden, so daß mehr Bewegungseinheiten benötigt werden als auf einem Straßenfeld. Dafür ist der Verteidigungswert eines Deckung bietet. Auf dieser Landkarte können nun Einheiten der verschiedensten Art bewegt werden, die natürlich auch wieder individuelle Werte im Bereich Angriff und Verteidigung aufweisen. Wenn nun zwei

Nectaris

Godfather

Sechsecke! Bei den meisten von Ihnen wird dieser geometrische Begriff schon ausreichen, um sofort an Spiele wie Battle Isle, History Line oder sogar Perfect General zu denken. Aber woher kommen sie, diese Hexagone? Wer ist auf diese geniale Idee gekommen?

Einheitenvielfalt

Über 40 verschiedene Einheiten können in Nectaris gesteuert bzw. bekämpft werden. Einige davon wollen wir Ihnen in diesem Kasten vorstellen. Hier ist auch gut zu erkennen, daß die Darstellung der Einheiten nicht mit der sehr guten Grafik von Battle Isle II mithalten kann.



BISON
Der Bison ist der Standardpanzer schlechthin. Mittlere Panzerung und Feuerkraft lassen ihn vor allem in größeren Gruppen zu einer ernsten Gefahr werden.



GIGANT
Fahrende Festung ist der einzige Ausdruck, der diese Riesen treffend beschreibt. Dafür ist er aber auch langsam und kommt meist erst zum Ende einer Schlacht an.



GALAXY
Auch auf dem Meer gibt es Riesen. Dieser Flugzeugträger kann neben Flugzeugen und Hubschraubern auch leichte Bodentruppen transportieren.



RABBIT
Ein leichter Buggy, der sich zwar nur schlecht verteidigen kann, aber mit seiner Laserkanone sogar den großen Gigant-Panzern gefährlich werden kann.

kommt, werden die Werte der Einheiten und der Bodenbeschaffenheit miteinander verknüpft und das Ergebnis eines Kampfes berechnet. Natürlich wird immer noch ein Zufallsfaktor mit ins Kalkül gezogen, damit der Ausgang eines Kampfes nicht ganz vorhersehbar ist. Zusätzlich bekommen kampferprobte Einheiten Erfahrungspunkte, die Ihnen in folgenden Kämpfen einen nicht unerheblichen Vorteil einräumen.

Spaß für vier

So kämpft man sich durch 96 Levels, in denen man über 40 verschiedene Arten von Einheiten steuern kann. Wie bei Battle Isle finden sich unter den Einheiten natürlich ganz normale Panzer, aber auch Flugzeuge und Schiffe bis hin zum riesigen Flugzeugträger stehen zur Verfügung. Die 96 Levels sind auf drei Planeten mit je 32 Levels aufgeteilt und werden kontinuierlich schwieriger. Obwohl sich einige Landschaften wiederholen, hat jede Mission wieder eine neue Herausforderung zu bieten. Zusätzlich zu den zur Storyline gehörenden Missionen hat Nectaris auch noch einige Mehrspielerwelten im Angebot, in denen sich bis zu vier menschliche Mitspieler um die Vorherrschaft auf der Landkarte streiten dürfen. Leider hat Nectaris im Bereich Sound und Grafik keine Wunder zu bieten. Ein sich immer wieder wiederholender Soundtrack und wirklich nervige Soundeffekte lassen einen nach kurzer Zeit zum Lautstärkeregler greifen. Auch grafisch hätte man mehr erwarten können. Im normalen VGA-Modus präsentieren sich abstrakt gezeichnete Einheiten, von grafischen Hochgenüssen weit und breit keine Spur. Auch die nur spärlich vorhandenen Animationen sind kaum der Erwähnung wert.

Lars Geiger ■

Leider können bei Nectaris keine neuen Einheiten gebaut werden. In den oft vorhandenen Depots können lediglich beschädigte Truppenteile repariert werden.



Statement



Kaum zu glauben, aber wahr! Obwohl Nectaris auf eine Diskette paßt, die Grafik einfach und der Sound recht nervig ist, macht es einen Heidenspaß. Die einzelnen Welten sind nicht gar so riesig wie bei Battle Isle 2, die Hardwareanforderungen sind auch niedriger, und vor allem hat man nicht ständig (aber doch hin und wieder) das Gefühl, daß der Computer betrügt. Oder hat es Sie noch nicht genervt, daß der Gegner in Battle Isle meistens drei mal so viele Einheiten hat wie Sie?!



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 4 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM

MULTIPLAYER
bis zu vier Spieler an einem Rechner

RANKING

Strategie

Grafik	40%
Sound	55%
Handling	85%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hudson Soft
Preis	ca. DM 60,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

NASCAR Track Pack

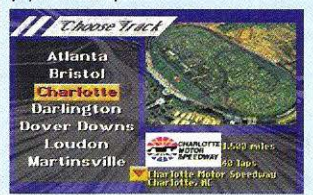
Auf die Spur gekon

Manche halten es ungeachtet des Suchtfaktors von F1 Grand Prix für das „beste Rennspiel aller Zeiten“: Analog zum Vorgänger IndyCar Racing ist seit kurzem auch für die Stock Car-Simulation NASCAR Racing eine Zusatz-CD-ROM im Handel.

Darauf befinden sich sieben völlig neue Rennstrecken, und zwar sowohl für die VGA- als auch für die SVGA-Fassung. Das Sortiment wird in Sekundenschnelle auf der Festplatte installiert und kann dann direkt im Menü ausgewählt werden. Das obligatorische Paint-Kit, mit dem die Fahrzeuge nach eigenem Gutdünken in den aktuellen Trendfarben angepinselt werden dürfen, ist ebenso dabei wie ein

Die glorreichen Sieben

Charlotte Motor Speedway (1,5 Meilen)



Anspruchsvolles Oval, bei dem es vor allem auf das richtige Tuning des Wagens ankommt.

Dover Downs International Speedway (1 Meile)



Strapaziöser Parcours mit scharfen Kurven, auf dem hohe Geschwindigkeiten erreicht werden.

Pocono Raceway (2,5 Meilen)



Ausgedehnter Kurs mit langen Geraden, kritischen Krümmungen und vielen Steigungen.

North Carolina Motor Speedway/ Rockingham (ca. 1 Meile)



Prädestiniert für Überhol- und Abdrängmanöver - immer für einen Crash gut.

…men

gründliches Bugfix, das die enorm vielen Fehlerchen heimlich, still und leise ausbügelt. Die beiliegende Dokumentation spart nicht mit profunden Tips & Tricks zu jeder Distanz.

Petra Maueröder ■

Sears Point Raceway
(2,52 Meilen)



Einzigartiger, abwechslungsreicher und enger Parcours im Formel 1-Stil.

North Wilkesboro Speedway
(0,625 Meilen)



Knifflige Kurven, die gefühlvolles Beschleunigen und Abbremsen erfordern.

Richmond International Raceway (0,75 Meilen)



Sehr kurze Distanz, die sich für überraschende Sprints eignet.

Statement

Wer sich die Mühe macht und tatsächlich die feinen Unterschiede zwischen den einzelnen Etappen herausfiltert, sollte sich das Track Pack zulegen. Eine Aufwertung im eigentlichen Sinn stellt der Zusatz nicht dar: Abgesehen vom fesselnden Sears Point Raceway düst man erneut in den NASCAR-typischen Ovalen, bei denen der ganz große Begeisterungs-Funken partout nicht überspringen will.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 4 MB	General Midi
CD 4 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, NASCAR-Racing, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, NASCAR-Racing, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk

RANKING

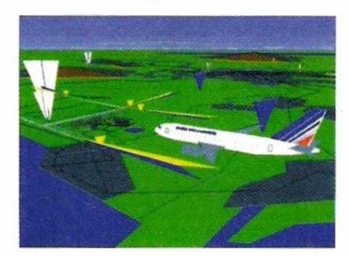
Rennspiel/Zusatz CD-ROM

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	70%
Spielspaß	80%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 60,-
CD-Advantage	ungenügend

Flight Assignment ATP
Scenery Italy

Kennen Sie noch den betagten Flugsimulator Flight Assignment ATP? Lange, lange ist's her,



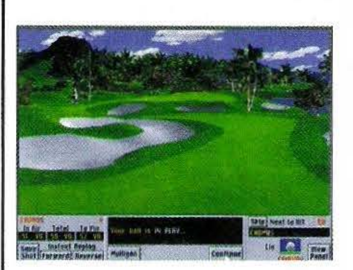
Da hilft keine Scenery Disk: Flight Unlimited stiehlt ATP die Schau.

und die meisten von uns haben ihn bestimmt schon fast wieder vergessen. Doch jetzt bringt virtuali Software „endlich" eine Zusatz-Disk für diesen damals akzeptablen Flugsimulator heraus. Ein neues Flugzeug (A320) und neue Landschaften (Italien, Tessin und Korsika), sollen den begeisterten ATP-Piloten noch einmal an den Bildschirm fesseln. Doch leider wird es davon nicht mehr viele geben! Die Grafik des Spiels kann wunderbar mit dem immerhin schon einige Jahre (1988) alten Flight Simulator 3 mithalten, aber gegen neuere Programme wie den FS5 oder Flight Unlimited sieht ATP eben etwas blaß aus. Vielleicht werden die Programmierer von virtuali mit der nächsten Szenariodiskette ja drei bis vier Jahre früher fertig?

Lars Geiger ■



Links Fantasy Course
Devil's Island



Fiktive Golfplätze machen einfach mehr Spaß als realistische.

Welche Vorteile haben eigentlich künstlich generierte Kurse für den Produzenten und den Spieler? Der Produzent spart Geld, da keine Lizenzgebühren entrichtet werden müssen und der Platz nicht akribisch vermessen werden muß, und der Spieler bekommt sehr oft einen anspruchsvolleren und aufwendigeren Kurs geboten. Der Golfkurs Devil's Island liegt der Sage nach auf einer Insel mitten im Bermudadreieck. Viele verschiedene Gebäude bzw. Skulpturen und besonders schwierige Löcher machen diesen Kurs zu einer erfreulichen Ausnahme im tristen Links-Einerlei. Oder haben Sie schon einmal den Ball in ein Loch schlagen müssen, das auf einer kleinen Insel mitten im Wasser liegt? Natürlich bietet auch dieser Kurs einen optisch ansprechenden Rundflug an, sofern Sie die CD-Version von Links 386pro besitzen.

Lars Geiger ■



Lamborghini
CD Edition



Spiele, die die Welt nicht braucht. Lamborghini macht keinen Spaß!

Wovon träumen Männer? Von tollen Frauen, viel Urlaub und schnellen Autos! Genau diesem liebsten Kind vieler Männer widmet sich das neueste Programm von Titus Software. Bis zu zwei Spieler fahren auf dem Bildschirm gegen ca. 20 andere Lamborghinifahrer durch die Vereinigten Staaten. Dabei sehen Sie Ihren Wagen von hinten und müssen ihn durch geschickte Überholmanöver an die Spitze bringen. Immerhin wurden die einzelnen Landstriche der USA „wirklichkeitsgetreu" übernommen: in den Wüsten gibt es Kakteen, in den Städten zwei bis drei verschiedene Häusersprites und am Strand natürlich die obligatorischen Palmen. Sogar das einige Jahre alte Outrun kann mindestens genausoviel bieten wie diese Schlafpille. Investieren Sie Ihr Geld lieber in der Spielhalle, um einige Runden Daytona USA zu spielen.

Lars Geiger ■



Premier System
Multi-Edit

Es ist schon unglaublich, wie manche Softwarefirmen ihr Geld verdienen wollen. Alle, die vor einiger Zeit den Premier Manager 3 gekauft haben, können sich jetzt noch ein Utility zulegen, mit dem die Namen der Manager, der Spieler, der Stadien und vieles mehr geändert werden kann. Die Trikots der Spieler können ebenfalls selbst entworfen (in geringen Maßen natürlich!) und „sogar" das Spielsystem kann verändert werden. Und auf der Rückseite der Verpackung schreibt Gremlin auch noch: „Das Premier Multi Edit System macht fast genauso viel Spaß wie das Spiel selbst". Ganz so schlecht war das Spiel doch gar nicht?!



Ein überflüssiges Zusatzkit, das nur echte Fans wirklich begeistern kann.

Lars Geiger ■



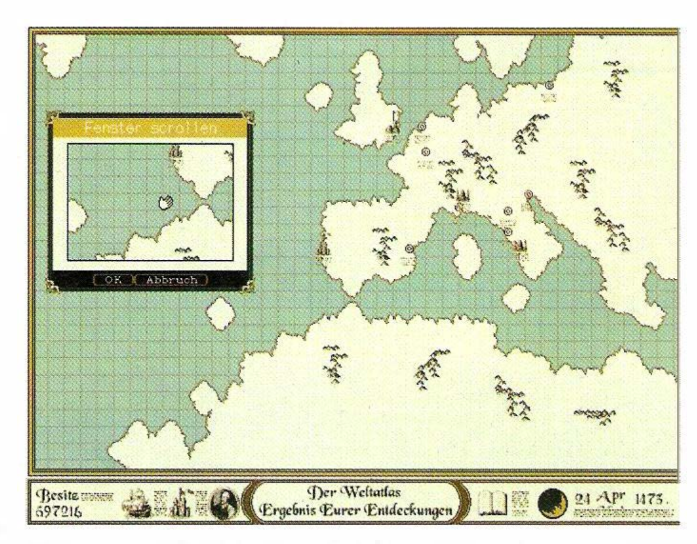
Atlas

Die neue Welt

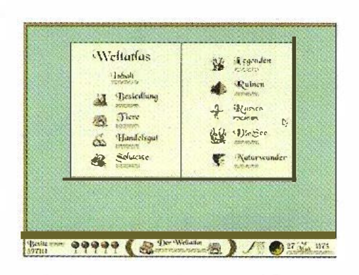
Wer schon immer einmal Lust hatte, ferne Länder zu erkunden, wird sich bei Atlas schnell zu Hause fühlen. Ohne sich den Risiken einer solchen Entdeckungsreise aussetzen zu müssen, ist es jetzt ein leichtes, in die Fußstapfen von Columbus & Co. zu treten.

Die Strategie- und Handelssimulation Atlas ist ein Werk des japanischen Spieleherstellers ArtDink, aus dessen Produktion auch das bekannte A-Train stammt. Der Spieler wird hier in das Europa des späten 15. Jahrhunderts zurückversetzt. Kein Mensch hat einen blassen Schimmer, ob die Erde nun eine Scheibe ist oder nicht, selbst Länder und Kontinente abseits der großen Handelsstraßen sind noch nicht entdeckt.
Zu Beginn des Spiels schließt der König von Portugal ein Abkommen mit Ihnen, welches Sie verpflichtet, in den nächsten fünf Jahren die Erde 1.000 Meilen südlich von Lissabon zu erforschen. Im Gegenzug erhält man jährlich eine finanzielle Zuwendung und das Recht, als einziger Handel mit den neu entdeckten Gebieten zu treiben. Von Ihrem Stützpunkt in Lissabon aus, können Sie nun Handelsrouten zu schon bekannten Gebieten wie dem Mittelmeer oder der Nordsee aufbauen. Dazu müssen Sie erst Handelsschiffe kaufen, dann den Kurs zu dem gewünschten Ort festlegen und schon geht´s los. Sollen mehrere Schiffe eine Route befahren, besteht die Möglichkeit, sie zu Flotten mit bis zu acht Schiffen zusammenzufassen.
Bei der Planung der Handelsrouten ist zu berücksichtigen, daß pro Ort nur ein Handelsgut zur Verfügung steht und die Entfernung zwischen den Häfen nicht zu groß ist - Zeit ist schließlich Geld. Da die Güter der verschiedenen Häfen unterschiedlichen Wert haben, ist hier eine strategische Vorgehensweise angesagt. Während des Spiels sollte der Ertrag der einzelnen Routen immer wieder überprüft werden, denn der Handel und die Seefahrt unterliegen Marktschwankungen und Zufallsereignissen (Piraten).
Die interessantere Aufgabe dürfte aber die Erforschung der weißen Flecken auf der nicht ganz originalgetreuen Weltkarte sein, die bei jedem Spiel etwas anders aussieht. Ist eine Expeditionsflotte zusammengestellt, wird eine Route bestimmt, von der man sich die Entdeckung neuer Orte und Landmassen verspricht. Hat man den richtigen Riecher bewiesen und wertvolle Handelspunkte entdeckt, so kann man dort ein Handelszentrum errichten. Dies ist Voraussetzung zum Kauf und Entsenden neuer Handelsschiffe von diesem Punkt aus.
Obwohl Atlas spielerisch enorm motivierend ist, bleibt es in puncto Grafik und Sound weit hinter dem technisch Machbaren zurück. Das gesamte Spiel arbeitet mit mageren 16 Farben und verfügt nicht gerade über herausragende Grafiken. Dem Hardcore-Spieler mag das egal sein, den Einsteiger schreckt das aber eher ab.

Udo Jansohn ■

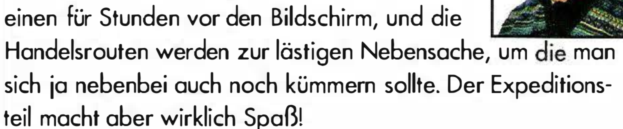


Gerade in puncto Grafik darf man von Atlas nicht allzu viel erwarten...



Atlas ist wie ein herkömmliches Geschichtsbuch aufgebaut.

Statement



Ist man erst einmal vom Entdeckungsfieber gepackt, kann die Nacht ziemlich kurz werden. Der Drang, immer weiter zu kommen, fesselt einen für Stunden vor den Bildschirm, und die Handelsrouten werden zur lästigen Nebensache, um die man sich ja nebenbei auch noch kümmern sollte. Der Expeditionsteil macht aber wirklich Spaß!



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 8 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
386DX, 4 MB RAM,

RECOMMENDED
486DX, 8 MB RAM,

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

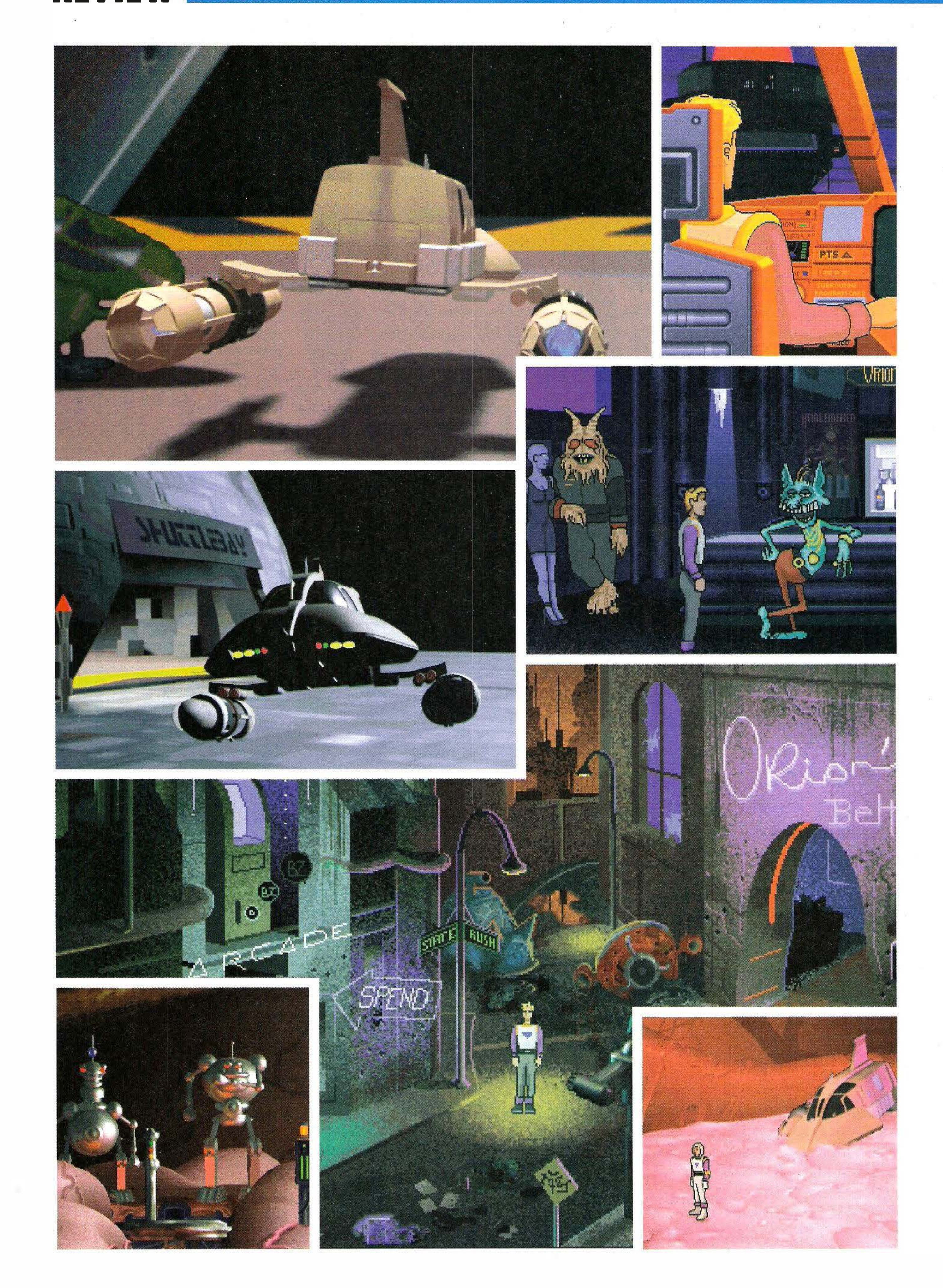


RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	40%
Sound	42%
Handling	75%
Spielspaß	73%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ArtDink/Sunflowers
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	nicht bewertbar


PTS
ARCADE
STATE
RUSH
SPEND

Space Quest 6: The Spinal Frontier

Scheuern im Weltall

Roger Wilco ist wieder da! In Space Quest 6: The Spinal Frontier schickt Sierra seinen Hausmeister zweiter Klasse und Helden wider Willen auf interstellare Abenteuerfahrt.

Science Fiction-Stories bieten traditionell die besten Vorlagen zur Persiflage. Ob Star Wars, Star Trek oder 2001 - es gibt kaum einen erfolgreichen Science Fiction-Film, der nicht sofort von bissigen Komikern oder Filmemachern durch den Kakao gezogen wird. Gerade weil dieses Genre sich selbst zuweilen ein wenig zu ernst nimmt, bietet es einen idealen Angriffspunkt für Sarkasmus, Zynismus und diverse andere "usse". Selbst hartnäckigen Sci-Fi-Freaks fällt es oft schwer, ein ernstes Gesicht zu machen, wenn "der Warpgenerator wg. Riß im Zeitkontinuum durch Tachionemissionen kontaminiert wurde". Und genau auf dieser Prämisse basiert der Erfolg der Space Quest-Serie, bei der traditionell kein Science Fiction-Film, Buch oder TV-Serie ungeschoren davonkommt.

Roger Wilco in alter Form

Space Quest 6: The Spinal Frontier macht natürlich keine Ausnahme. Unser Weltraumpfleger Roger Wilco, der in Space Quest 5 noch stolzer Kapitän eines Schiffes der terranischen Müllabfuhr war, beginnt sein neuestes Abenteuer

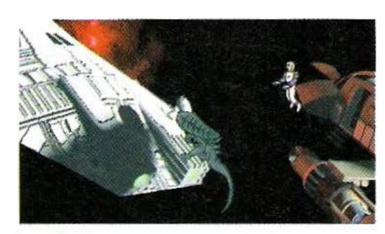


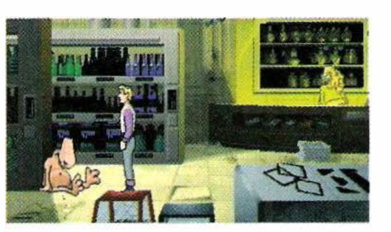
Ein kleiner Seitenhieb auf Street Fighter und Konsorten darf natürlich auch in Space Quest 6 nicht fehlen...

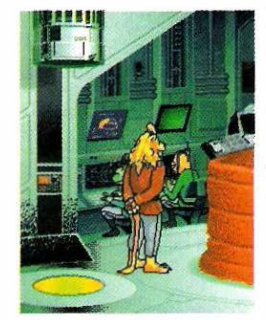
wieder als frisch degradierter Putzkolonist zweiter Klasse auf dem Raumschiff Deep Ship 86. Sein erster Landurlaub bringt ihn zum Planeten Polysorbat LX - besser bekannt als die unrasierte Achselhöhle des Universums. Auf diesem reizenden Fleckchen Space-Müll wird er zum Opfer eines schlecht organisierten Kidnappings. Dankenswerterweise wird er noch rechtzeitig von Crewman Stellar Santiago gerettet, die aus unerfindlichen Gründen Gefallen an Roger findet. Doch die sich anbahnende Beziehung ist nur von kurzer Dauer; Stellar ereilt bei einem weiteren Rettungsversuch ein vorzeitiges Ende - oder so sieht es zumindest aus. Nach der Beerdigung

Persiflage

Natürlich wird auch in Space Quest 6 alles, was mit Science Fiction zu tun hat, wieder kräftig auf die Schippe genommen:


Die Alien Queen aus dem gleichnamigen Film schlägt zu. Ein durchaus ernstzunehmender Gegner.


Das Geld für den billigen Fusel hätte der mal lieber zum Nach-Hause-Telefonieren benutzen sollen.


Nicht nur Filme kriegen ihr Fett ab. Der Bursche sieht einem gewissen Wing Commander-Charakter verblüffend ähnlich.


Dieser Sand...äh...Bandwurm erinnert stark an Dune - Der Wüstenplanet. Auch Frank Herbert wird nicht verschont.


"I'll be back" war keine leere Drohung, wie man sieht! Der Terminator macht Roger Wilco schwer zu schaffen.





Wo im Weltraum ist Rogers neue Flamme Stellar Santiago? Das herauszufinden ist Rogers primäre Aufgabe.

End of an Endodroid

Vor der Kneipe macht Roger einen Deal mit Blaine, dem Blade Runner für Arme. Gegen Zahlung von 50 Buckazoids verspricht er, den Endodroid, der sich im Keller versteckt hält, dingfest zu machen.



Roger zeigt den Kiffern in der oberen Etage seinen Sicherheitsausweis, worauf diese sich schleunigst aus dem Staub machen. Ihren Nytrogenkanister samt Schläuchen vergessen sie in der Eile...



Roger greift sich die Schläuche und entwirrt sie mit dem Hand-Icon. Den Nytrogenkanister schließt er an der Luftleitung an. Hier darf nicht vergessen werden, den Kanister zu öffnen!



Roger bestellt ein Special. Das gibt ihm Gelegenheit, den Schlauch an der Luftleitung anzuschließen. Dann bricht er das mittlere Ventil und greift sich den Eiswürfelbehälter aus dem Kühlschrank.



Die Tür zum Keller öffnet Roger mit ein paar gezielten Fußtritten. Die anwesenden Gestalten fühlen sich von dieser reinen Gewaltaktion wenig gestört und lassen Roger gewähren.



Unten im Keller wartet bereits der tiefgefrorene Endadroid. Roger greift sich so schnell er kann die Eisenstange und haut dem eiskalten Droiden kräftig auf die sehr stabile Terminatormütze,...



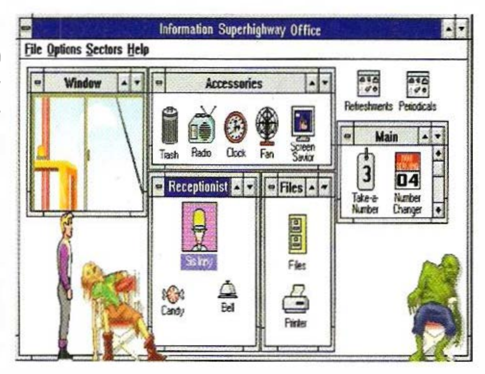
... worauf dieser in handliche Eiswürfel zerbricht. Jetzt ist Eile geboten: Mit dem Handfeger kehrt Roger die Eiswürfel auf und füllt den Eiswürfelbehälter. Jetzt kann er bei Blaine abkassieren.

erhält Roger eine Nachricht, aus der hervorgeht, daß sie noch am Leben ist und nur er sie retten kann. Ein beknackter Wissenschaftler hat sie als Versuchskaninchen benutzt und ihr das Gehirn seiner Geliebten eingepflanzt, für die sich aufgrund ihres fortgeschrittenen Alters der Kauf eines ganzen Kasten Biers nicht mehr gelohnt hätte. Roger besorgt sich einen Shuttle und macht sich auf die Suche nach Stellar, die ihn unter anderem zurück nach Polysorbate auf Delta Burksilon 5 und den immer noch im Bau befindlichen Information Superhighway führt. Schließlich gelingt es ihm, den verrückten Doktor zu fassen, der sich voller Reue bereiterklärt, Roger bei der Rettung Stellars zu helfen.

Vorher muß Roger jedoch eine Menge andere Aufgaben lösen, darunter einen Gefängnisausbruch, einen Besuch auf dem Information Superhighway, eine knallharte Runde Stooge Fighter 3 gegen einen Brutala-Gamer und mehrere peinliche Unfälle beim Beamen.

Wo ein Wilco ist, ist auch ein Weg

Zu diesem Zweck wird Roger samt Raumschiff geschrumpft und in den Körper von Stellar injiziert, wo er die Nanniten - mikroskopisch kleine Roboter -, die Stellars Körper besetzt haben, vernichten muß. Seine phantastische Reise führt in bester Space Quest-Manier zunächst in den Unterkörper, wo er sich intensiv mit Bandwürmern, halb verdauten Speiseresten und abgekauten Fingernägeln beschäftigt. Überhaupt ist der Ekelfaktor relativ hoch, was durch die glitschig-schleimigen Soundeffekte noch verstärkt wird. Zartbesaitete Gemüter sollten jedoch bedenken, daß der menschliche Körper alles andere als antiseptisch ist, und das Ganze als semi-wissenschaftliche Studie betrachten. Vom Unterbauch macht sich Roger auf den Weg zur Lunge, der in Stellars Fall ausgesprochen gründlich geteert ist. Nach zweimal gründlich Abhusten folgt die finale Schlacht gegen die Nanniten, die sich ins Hirn eingenistet haben. Das war's dann. Roger Wilco hat es wieder einmal geschafft, über alles, was sich ihm in den Weg stellt, zu stol-



Auf dem Information Superhighway vorbei! Dieser Teil des Spiels wurde als Windowsoberfläche getarnt und nimmt dadurch die gegenwärtige Situation wunderbar auf die Schippe.

pern und alle Hindernisse wegzuputzen.

Space Quest 6: The Spinal Frontier ist eine durchaus gelungene, weil logische Fortsetzung des vielleicht beliebtesten Abenteuerspiels aller Zeiten. Obwohl man bei der Handlung kräftig bei Isaac Asimovs „Fantastic Voyage" abgekupfert hat, verfügt sie über ausreichend eigene originelle Elemente. Die Story ist witzig, die Rätsel sind knifflig, aber lösbar. Erwähnenswert ist die Tatsache, daß man SQ6 sowohl unter DOS als auch unter Windows installieren kann. Die Synchronsprecher im amerikanischen Original bewegen sich stilistisch irgendwo zwischen Karnevalsschreier und Gebrauchtwagenhändler. Letzteres Statement sollte als Kompliment verstanden werden, da dies genau dem parodistischen Ton des Spiels entspricht. Erstaunlicherweise liegen die Schwächen des Spiels im grafischen Bereich. Die Charaktere sind mit dunklen Outlines umrandet, was weder den Eindruck eines Cartoons noch den eines Films hervorruft. Zwischendurch werden gerenderte Videosequenzen gezeigt, die wiederum so realistisch wirken, daß sie aus einem anderen Spiel zu stammen scheinen. Daher wirkt das Ganze etwas inkonsistent. Darüber hinaus hätte man sich den Handbuch-Kopierschutz sparen können, der zwar in den Spielverlauf integriert wurde, aber dennoch störend wirkt. Es ist einfach nervig, plötzlich unterbrechen zu müssen, um im Handbuch nachzulesen, wie bestimmte Mikrochips umgesteckt werden müssen, damit man aus einem Scanner einen Notrufsender basteln kann. Wer sich ein Computer-Game kauft, will spielen und nicht lesen. Diese Schwächen werden jedoch durch den immensen Spielspaß wieder aufgehoben.

Markus Krichel ■

Statement



Mit Space Quest 6: The Spinal Frontier kehrt Sierra nach dem klebrig-süßen King's Quest 7 wieder in die Reihen der ernstzunehmenden Abenteuerspielproduzenten zurück. Roger Wilco stolpert sich mit Handfeger und Scheuerlappen durch ein witziges Space-Adventure, das allen Fans der Serie mehrere Abende gelungene Unterhaltung bietet. Schwächen in der Grafik werden durch die witzige Story mehr als ausgeglichen. Alles Roger!



RANKING

Adventure	
Grafik	70%
Sound	80%
Handling	88%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

Dungeon Master 2

Interplay strik

So mancher Rollenspiel-Veteran bekommt auch heute noch leuchtende Augen, wenn das Stichwort Dungeon Master fällt und uralte Erinnerungen wachruft. Neulinge können diese sentimentalen Gefühlsausbrüche kaum verstehen...

Mächtige Magier bauten in finsterer Vergangenheit eine Maschine in der Burg Skullkeep, die Reisen zwischen den Dimensionen ermöglichte. Dadurch wurde aber auch dunklen Dämonen ein Portal in die Welt der Menschen geöffnet. Skullkeep wurde verschlossen und der Schlüssel in vier Teile zerbrochen, um die Maschine für immer zu deaktivieren. Trotzdem fand das Böse einen Weg, die Pforte zwischen den Welten wieder zu öffnen. Nur einer tapferen Heldengruppe kann es jetzt noch gelingen, in Skullkeep einzudringen, um das Böse zu bekämpfen und die Maschine zu zerstören.

Außer der neuen Story, die ein wenig an Amberstar erinnert, wartet Dungeon Master 2 genau mit den Einzelheiten auf, die man im ersten Teil vermißt hat. Es gibt jetzt ein praktisches Automapping, das die Helden in Form eines magischen Würfels mit sich herumschleppen. Ein großer Teil des Spiels findet nicht mehr in verwinkelten Verliesen statt, sondern unter freiem Himmel. Natürlich gibt es auch einige Geschäfte, in denen man harte Münzen in nützliche Abenteuerutensilien eintauschen kann. Die mißtrauischen Händler haben sich dazu ein gutes System einfallen lassen. Man legt sein Tauschobjekt auf einen



Die Charaktere befinden sich wieder in einer Art „Halle der Helden". Veteranen aus dem ersten Teil können leider nicht übernommen werden.

Die Zaubersprüche

Hier nur die wichtigsten der zahllosen Zaubersprüche. Um Tränke zu zaubern, muß eine leere Flasche in der Hand gehalten werden.

Magier:

Magische Fackel:	FUL
Dauerndes Licht:	OH - IR - RA
Giftkugel:	DES - VEN
Fußspuren:	YA - EW
Hast:	OH - IR - ROS
Wegstoßen:	OH - KATH - KU
Herziehen:	OH - KATH - ROS




Geister verletzen: DES - EW



Türen öffnen: ZO



Giftwolke: OH - VEN



Angriffsdiener: ZO - EW - KU



Feuerball: FUL - IR

Priester:

Reflektierzauber: ZO - BRO - ROS • Dunkelheit: DES - IR - SAR

Trägerdiener: ZO - EW - ROS



Ausdauertrank: YA



Feuerschild: FUL - BRO - NETA



Heiltrank: VI



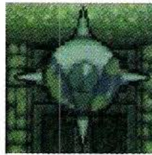
Magieschild: YA - IR - DAIN



Manatrank: ZO - BRO - RA

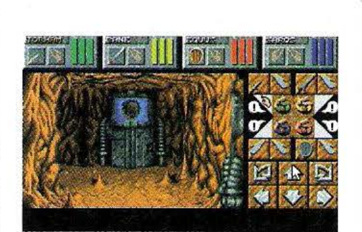


Schild: YA - IR



Wächterdiener: ZO - EW - NETA

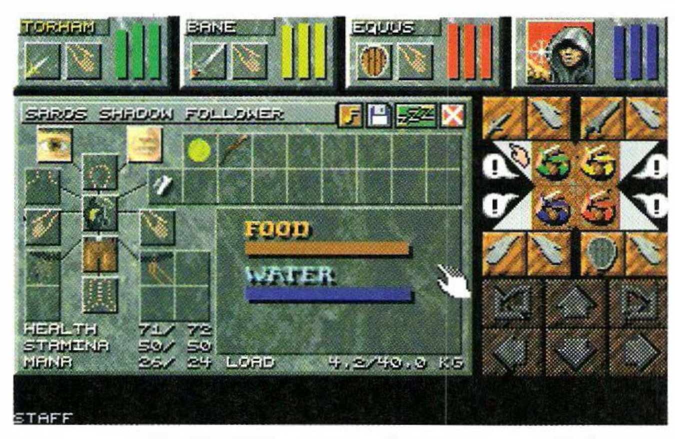
Gegengift: VI - BRO





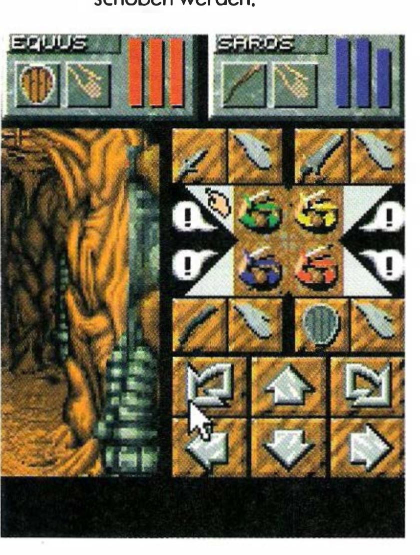
Außer Treppen gibt es jetzt auch Leitern. Per Mausklick über die Sprossen wechselt die Party das Stockwerk.

es back



Der Inventory-Bildschirm blieb nahezu unverändert. Truhen und ähnliche Gegenstände werden jetzt rechts über das Handsymbol geöffnet.

Drehtisch, der Verkäufer verfährt genauso mit der Ware. Das Ganze läuft wie bei einem Bankschalter ab. Hinten steht dazu noch eine Wache bereit, die gutes Benehmen zu schätzen weiß. Allgemein können jetzt auch größere Gegenstände wie Tische und Kerzenständer verschoben werden.

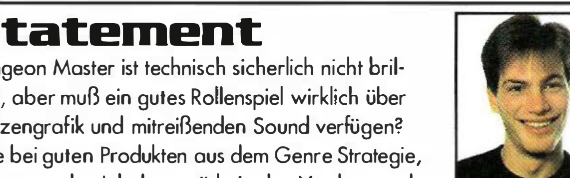


Künstliche Intelligenz

Die Monster sind viel intelligenter geworden, vor einer übermächtigen Gruppe flüchten sie jetzt und kehren erst wieder zurück, wenn sie zahlenmäßig überlegen sind. Außerdem weichen sie geschickt Feuerbällen und Pfeilen aus. Um auch mit kleinen flinken Monstern schnell fertig zu werden, lassen sich jetzt per Zauberspruch oder Artefakt Geister beschwören, die sämtlichen Gegnern kräftig einheizen. Natürlich vertragen auch diese Helferlein nur ein bestimmtes Limit an Schaden, bis sie zu Rauch verpuffen.
Im Bereich der Puzzles muß man den Designern ein großes Lob aussprechen. Zwar kommt Dungeon Master nicht an die Spieltiefe von Wizardry 7 heran, aber Eye of the Beholder und Konsorten sollten sich hiervon eine Scheibe abschneiden. Leider kann die inhaltlich hohe Qualität nicht über die programmtechnischen Mängel, Grafik und Sound betreffend, hinwegtäuschen. Eine etwas höhere Auflösung wäre wünschenswert gewesen, allerdings läßt sich den schummrigen Verliesen ein besonderes Flair nicht absprechen.

Alexander Geltenpoth ■

Statement



Dungeon Master ist technisch sicherlich nicht brillant, aber muß ein gutes Rollenspiel wirklich über Spitzengrafik und mitreißenden Sound verfügen? Wie bei guten Produkten aus dem Genre Strategie, sollte man den Inhalt verstärkt in den Vordergrund rücken, um nicht nur ein kurzes und oberflächliches Spielvergnügen zu garantieren. In dieser rollenspielarmen Zeit präsentiert sich Dungeon Master 2 auf jeden Fall als willkommene Abwechslung.

Rückblick: Alles nur geklaut!

Dungeon Master erschien anno 1986 für den Amiga und den mittlerweile ausgestorbenen Atari ST. Die PC-Konvertierung war erst Ende 92 erhältlich, der inoffiziell zweite Teil, Chaos Strikes Back, wurde gar nicht mehr für den PC umgesetzt. Nichtsdestotrotz hinterließ Dungeon Master auch auf dem PC noch heute sichtbare Spuren und wird zu Recht als Urgroßvater der Action-Rollenspiele bezeichnet. Eye of the Beholder, Ultima Underworld und selbst jüngste Produkte wie Ravenloft und Menzoberranzan greifen alle auf das gleiche Grundsystem zurück: die linke Hälfte des Bildschirms wird vom Aktionsfenster ausgefüllt, rechts stehen Icons zur Verfügung, und Statusbalken geben Auskunft über den Zustand unserer Helden. Echtzeit zwingt den Spieler zu überhasteten Aktionen. Aber auch in anderer Hinsicht hat Dungeon Master neue Wege geöffnet. Das geniale Magiesystem der Spitzenprodukte Underworld und The Summoning entspricht, von kleinen Abwandlungen einmal abgesehen, dem von Dungeon Master.



●	VGA	SVGA
●	Tastatur	AdLib
●	Maus	SoundBlaster
	Joystick	Roland
HD	32 MB	General Midi
CD	100 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, Quad Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Rollenspiel

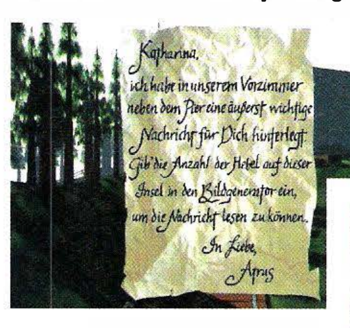
Grafik	50%
Sound	50%
Handling	85%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ungenügend

Myst

Macht der Bücher

Myst, das faszinierende Grafikspektakel, kommt nun auch in einer deutschsprachigen Fassung auf den Markt.



Sämtliche Texte wurden so penibel ins Deutsche übersetzt, daß die Atmosphäre des Spiels erhalten bleibt.



Wie bei 7th Guest bewegt man sich in Myst durch opulente SVGA-Landschaften, bei denen einem immer wieder die Augen übergehen.

Knapp zwei Jahre ist es her, daß die amerikanische Urversion von Myst für Staunen sorgte: ein Programm, das mit seinen photorealistisch-surrealistischen Grafiken und einem düsteren, unaufdringlichen Soundtrack die Ruhe eines Monuments ausstrahlte und den Spieler unweigerlich in seinen Bann zog. Auch heute hat die Geschichte um Atrus, der Welten kreieren kann, einfach indem der sie in seinen Büchern existent werden läßt, kaum etwas von ihrer Faszination eingebüßt - zumal man das Geschehen jetzt auch in deutscher Sprache genießen darf. Das Warten auf die reichlich spät erscheinende deutsche Fassung hat sich in jedem Fall gelohnt: sämtliche Bücher, Schrifttafeln oder Zettel, über die man in Myst stolpert, wurden derart gewissenhaft übersetzt, daß neben der rein sprachlichen Stimmigkeit auch die Atmosphäre des Spiels erhalten bleibt. Dasselbe gilt für die Sprachausgabe in den gelegentlich eingespielten Quicktime-Filmchen: man merkt sofort, daß hier Profis am Werk waren, die ihr Handwerk nicht nur verstehen, sondern auch ernstnehmen. Rundum empfehlenswert!

Herbert Aichinger ■

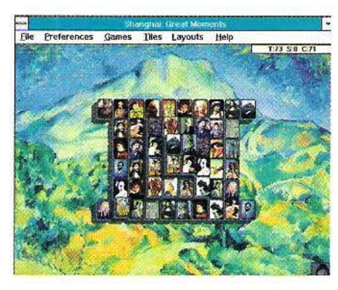


RANKING

Grafik-Adventure

Grafik	87%
Sound	79%
Handling	82%
Spielspaß	85%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Broderbund
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Shanghai: Great Moments



Man hat die Wahl zwischen vielen, ansprechend gestalteten Sets.

Asiatische Köstlichkeiten bietet uns Activision mit dem Geschicklichkeitsspiel Shanghai, das hier mit einer Vielzahl von Optionen im Multimedia-Outfit für Windows daherkommt. Neben der klassischen Variante können Sie Ihre Puzzle-Fähigkeiten auch an raffinierteren Spielarten wie beispielsweise dem Great Wall versuchen, der einen mit den Tücken der Schwerkraft kämpfen läßt. Für die einzelnen Partien dürfen Sie ferner unter mehreren Themengebieten - u. a. Kunst, Musik, Raumfahrt, Menschen - wählen, aus denen dann die Sets zusammengestellt werden. Erfreulicherweise hat man bei diesem Game auch an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht. Dezente Video- und Soundclips, die den Spielfluß nie behindern, lockern das Geschehen unterhaltsam auf.

Herbert Aichinger ■





3D Lemmings

Neue Dimensionen

3D-Action meets grün-blaue Rasselbande: Die kleinen Strolche tapsen zwar seit neuestem durch eine Texture Mapping-Welt, was sie aber nicht daran hindert, in ihrer art-typischen Naivität tödlichen Abgründen, Gewässern und anderen Fallen entgegenzuschlurfen. Die einzige Rettung ist mal wieder ein beherzter, rechtzeitiger Mausklick an der richtigen Stelle - 3D Lemmings bricht mit den bisherigen Traditionen und wartet mit einem völlig neuen Spielgefühl auf.

Gestern standen sie noch vor dem Abgrund - heute sind sie einen großen Schritt weiter: Die Lemmings gehören ohne Frage zu den beliebtesten und gefürchtetsten Sprites im Computerspiel-Bereich. Vier Jahre ist es mittlerweile her, daß Psygnosis zunächst für den Commodore Amiga die Ur-Lemmings von DMA-Design veröffentlichte - ein überwältigender Erfolg, der sich sogar auf dem Gameboy und anderen Videospiel-Systemen fortsetzte. Nach zwei recht gelungenen Fortsetzungen für PCs kursierten schon seit geraumer Zeit hartnäckige Gerüchte, daß der Hersteller angeblich eine 3D-Variante des Bestsellers in der Mache hat. Die Spekuliererei hat ein Ende - nur wenige Monate nach dem nicht sonderlich originellen Aufguß All New World of Lemmings spendiert Psygnosis seinen prominentesten Sympathieträgern eine zusätzliche Dimension. 3D Lemmings hat mit seinen Vorgängern nurmehr zwei Dinge gemeinsam: Gleichgeblieben ist der Intelligenzquotient der Hauptdarsteller (wie gewohnt knapp unter Zimmertemperatur) und das eigentliche Spielprinzip. Eine Horde von suizidgefährdeten Tierchen wird an Punkt A in einen Level geworfen und läuft ohne Ihr Zutun geradewegs ins Verderben. Ein Lemming verträgt z. B. keine allzu tiefen Stürze und kann natürlich nicht schwimmen. Glücklicherweise können einzelne Exemplare „umgepolt" werden, so daß sie anstandslos bestimmte Tätigkeiten ausführen und auf diese Weise die nachfolgenden Artgenossen retten. So gibt es z. B. Blocker, die man vor einer Schlucht postieren kann und die ihre Kameraden vor dem Fall ins Bodenlose bewahren. Im Idealfall lotsen Sie genügend Knirpse vor Ablauf des Countdowns zu Punkt B - Lemmings in Sicherheit, Level geschafft, auf zur nächsten Runde!

Dumm & Dümmer

In jedem Level darf eine bestimmte Anzahl von kleinen Helferchen mit Aufgaben betraut werden. Der Witz dabei ist, daß man seine Kapazitäten möglichst gut einteilt und nicht überflüssigerweise das vorhandene Kontingent verheizt. Läuft

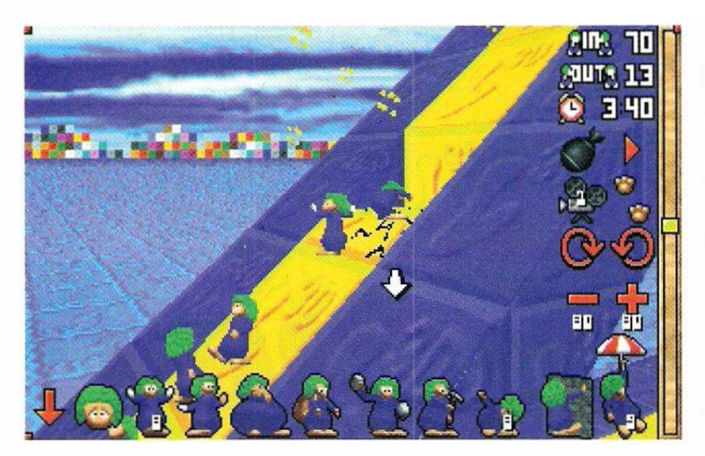


Die Funktion „Virtual Lemming" zeigt Ihnen den Level aus der Sicht eines umherstolzierenden Lemmings.

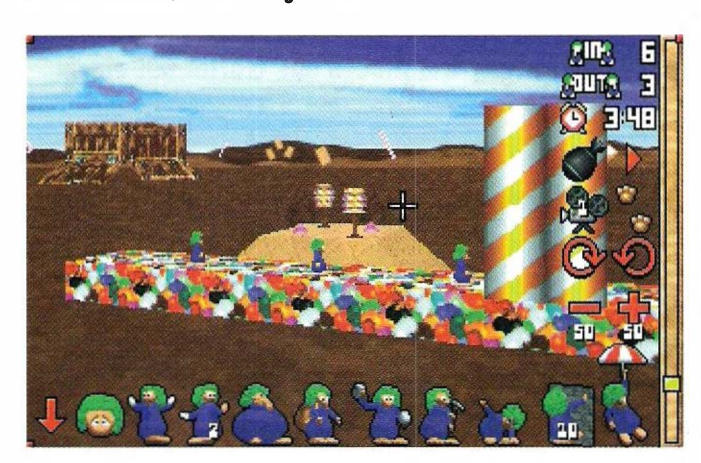
Statement



Es ist zum Aus-der-Haut-fahren: Auch nach dem zigsten Level scheitern die meisten meiner Rettungseinsätze schlicht daran, daß sich die Kameraperspektive nicht rechtzeitig vor dem Suizid dieser treuherzig dreinblickenden Biester optimal justieren läßt. Von solchen - manchmal recht frustrierenden - Strapazen blieb man bislang verschont. Ein paar Stündchen (mal ganz abgesehen von den Unmengen Lemmings) werden allein bei der Einarbeitung unweigerlich draufgehen - da ist man für interaktiven Beistand in Form der Trainings-Missionen dankbar. Vom gewöhnungsbedürftigen Handling abgesehen ist Lemmings 3D technisch perfekt: Die 3D-Routinen sind ausreichend schnell, die Levels gewohnt zahlreich und bis in den letzten Winkel ausgegrübelt, wobei die zusätzliche Dimension oft auf recht hinterhältige Weise genutzt wurde. Die vielzitierte Drolligkeit ist jedoch dahin. Aus dem possierlichen Geschicklichkeitsspiel von einst ist nun endgültig ein toughes Strategiespiel geworden. Beim Anblick der unförmigen Lulatsche denkt man wehmütig an die niedlichen Pixel-Kerlchen von 1991 und ihre herzzerreißenden „Oh no"-Sprengungen zurück.



Bitte nicht stören: Damit sich unser Digger in Ruhe durch den Untergrund wühlen kann, sorgt ein Blocker für den nötigen Abstand. Durch die Buddelei entsteht ein Loch, das den Weg zum Ziel frei macht.



Mit dem „Climber"-Icon erklimmen die Lemminge problemlos die gestreifte Säule. Ein „Turner" bewahrt sie vor dem Ertrinken im Schokoladen-Meer.

auch nur ein Lemming zuwenig ins Ziel, müssen Sie wieder von vorne beginnen. Die Missionen werden natürlich mit der Zeit komplexer und kniffliger; neben einem Trainings-Modus existieren die Schwierigkeitsstufen Fun, Tricky, Taxing und Mayhem mit jeweils 20 Levels. Sobald Sie einen Einsatz bewältigt haben, wird Ihnen eine Statistik präsentiert und ein Paßwort verraten. Ihre Ergebnisse werden gespeichert, so daß Sie sich jederzeit an einem bereits absolvierten Level wieder versuchen können - vielleicht läßt sich das Ganze auch in ein paar Sekunden weniger oder mit geringeren Verlusten bewerkstelligen.

Da sich das Spektakel in einer dreidimensionalen Umgebung abspielt, bewegen Sie sich mittels der rechten Maustaste frei durch das Gelände. Dazu stehen Ihnen insgesamt vier frei postierbare Kameras zur Verfügung, die blitzschnell gewechselt werden können. So läßt sich jederzeit kontrollieren, was an kritischen Punkten passiert. Mit etwas Übung zoomen Sie vergleichsweise rasch an jede x-beliebige Stelle, drehen sich um einzelne Gegenden oder ändern stufenlos die Blick-Höhe. Diese Freiheit ist auch bitter nötig, damit Sie in den teilweise sehr ausgedehnten Levels den Überblick behalten.

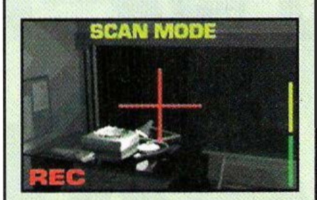
Ohne Raum und Zeit

Natürlich mußte für 3D Lemmings eine völlig neue Grafik-Engine entwickelt werden. Die gesamte Landschaft wurde mit überwiegend sehr detaillierten Texturen überzogen und zusätzlich mit einzelnen Elementen (Bäumen, Häuschen, Zäune, Mauern, Schilder etc.) aufgepeppt. Die 3D-Technologie liefert auf 486ern und Pentium-PCs ab 50 MHz eine mehr als ordentliche Performance und mindert glücklicherweise nicht mit lästigen Ruckeleien oder langsamem Bildaufbau den Spielspaß. Sollte die CPU dennoch einmal schlappmachen, lassen sich im Optionsmenü bestimmte Texturen deaktivieren, was eine deutliche Geschwindigkeitssteigerung ermöglicht. Den Levels merkt man die Hingabe und Akribie an, mit denen die Designer zugange waren: Da gibt es Burgen, Gärten, Sahnetorten und vieles mehr, in denen sich oft sogar einige herumturnende „Non-Player-Character-Lemmings" aufhalten, die einzig und allein zur Dekoration dienen. Darüber hinaus brennen die Programmierer ein Feuerwerk an Animationen ab - selbst die Icons sind in ständiger Aktion.

Mitgeliefert werden insgesamt 23 Audio-Soundtracks, die als musikalische Untermalung für

Was bisher geschah

Das Intro zeigt anhand einer 3D-Studio-Animation, wie aus



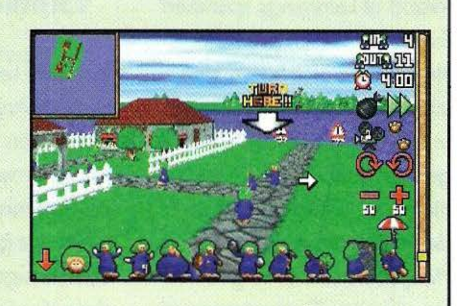


den 2D-Lemmings plastisch wirkende 3D-Lemmings werden: Ein einzelner Vertreter dieser Spezies entkommt dem Inneren des Computers, betätigt einen 3D-Button, mutiert zum dreidimensionalen Lemming und befreit seine Kumpels. All das wird von einer Überwachungskamera festgehalten.

Trainingslager



Ehe Sie sich ins Gewühl stürzen, sollten Sie sich dem eingebauten Practice-Modus zuwenden. Damit können alle Grundelemente ausprobiert und so lange geübt werden, bis Sie sie fast schon im Schlaf beherrschen. Vor allem der pixelgenaue Umgang mit Blockern, Turnern und Diggern will gelernt sein. Auffällige Hinweise zeigen, wo und wann geklickt werden sollte.



die einzelnen Levels dienen. Das Sortiment umfaßt mittelalterliches Liedgut ebenso wie Dancefloor-Rhythmen und die typischen Lemmings-Melodien, bei denen die Füße unweigerlich im Takt mitwippen. Dazwischen mischen sich die gewohnt ulkigen Soundeffekte, und die Lemmings selbst melden sich mit ihren schlumpfigen Stimmchen zur Wort, sobald man z. B. eine neue Funktion anwählt.

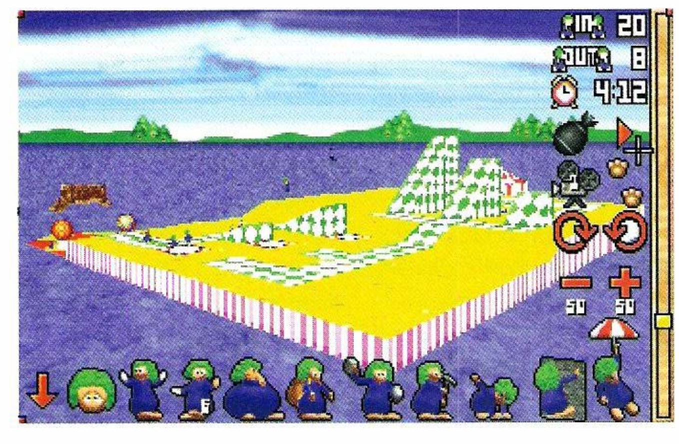
Die Benutzeroberfläche

Vogelperspektive
Kamera-Wahl
Verbleibende Zeit
Anzahl der in Sicherheit gebrachten Lemmings
Anzahl der Lemmings auf dem Parcours
Selbstzerstörungs-Button (= Sprengung aller Lemmings)
Beschleunigung
Pause
Rotation gegen den Uhrzeigersinn
Rotation im Uhrzeigersinn
Zeitlicher Abstand der Lemmings beim Start
Sichthöhe

Eigensinnig wie eh und je

3D Lemmings erfordert vom kundigen Spieler ein völliges Umdenken. Die eigentliche Schwierigkeit besteht meistens nicht darin, eine sinnvolle Lösungs-Strategie für jeden der 100 Levels zu entwickeln. Vielmehr hat man mit den diversen Perspektiven zu kämpfen, denn um beispielsweise einen Blocker oder einen Turner richtig zu „programmieren", bedarf es höchster Präzision. Mal verdeckt ein Balken die Sicht, ein andermal sind Bäume, Gebäude und andere Hindernisse im Weg, und man muß mit viel Fingerspitzengefühl hin- und herzoomen oder mit dem eingebauten „Fahrstuhl" die Ansicht verändern - im Eifer des Gefechts keine einfache Aufgabe. Außerdem hat sich beim Testen ein weiteres Problem herauskristallisiert: Bevor sich die Früchtchen bequemen, Ihrem Mausklick Folge zu leisten, trotten sie erst noch ein paar Pixel weiter. Die Folge: Der Digger buddelt zu spät oder der Turner lenkt die nachfolgenden Kandidaten haarscharf an der Rampe vorbei - mitten ins Schokoladen-Bad oder in den Säure-See. Als sehr hilfreich hat sich daher die Replay-Funktion herausgestellt. Ihre Versuche werden automatisch aufgezeichnet und können bei Bedarf bis zu der Stelle abgespult werden, an der Ihnen ein entscheidender Fehler unterlaufen ist. Wenn alles nichts mehr hilft und Sie einem Nervenzusammenbruch ob der angeborenen Sturheit Ihrer Schützlinge nahe sind, sprengen Sie sie einfach mit dem Apocalypse-Icon in die Luft und starten einen neuen Anlauf. Sie zweifeln noch, ob Sie mit den 3D Lemmings auf freundschaftlicher Basis klarkommen? Kein Problem: Auf der Cover-CD-ROM finden Sie die Trainings-Einheiten des Originalspiels, mit der Sie das neue Lemmings-Feeling vor einem eventuellen Kauf antesten können.

Petra Maueröder ■



Die 100 Levels bieten genügend Abwechslung für Strategen mit Nerven wie Drahtseilen.

... denn sie wissen nicht, was sie tun

Virtual Lemming	Zeigt die Umgebung aus Sicht eines Lemmings
Blocker	Zwingt seine Kollegen zur Umkehr
Turner	Leitet andere Lemmings nach links oder rechts um
Bomber	Sprengt Teile der Umgebung
Builder	Baut eine Treppe schräg nach oben
Basher	Buddelt sich waagrecht voran
Miner	Wühlt sich schräg nach unten
Digger	Gräbt senkrecht nach unten
Climber	Klettert Wände empor
Floater	Schwebt an einem Regenschirm sicher nach unten



SPECS & TECS	
VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 0,5 MB	General Midi
CD 175 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

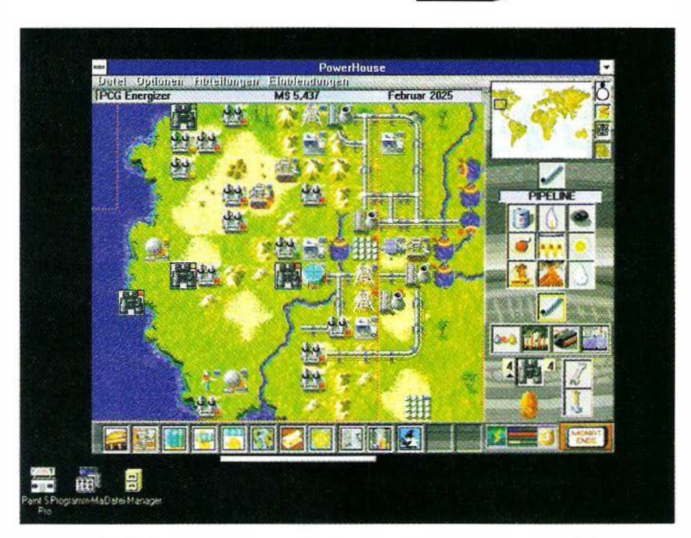
Grafik	90%
Sound	80%
Handling	70%
Spielspaß	87%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

PowerHouse

Stromschlag

Wieviel Nervenkitzel darf man von einer „Energiewirtschafts-Simulation" erwarten? Verdrängen Sie für einige Minuten Ihre Ressentiments und lassen Sie sich vom Unterhaltungswert eines Impressions-Strategiespiels für Windows 3.1 faszinieren, das mit bemerkenswerten Geistesblitzen frischen Schwung in das Genre bringt.



Winzige SVGA-Bauwerke zieren die beeindruckende Welt- bzw. Zufallskarte, die nach und nach erschlossen werden darf.

Es ist Samstagabend im Jahre 2020, und die Perspektiven für die Zukunft sehen verdammt düster aus. Durch jahrelange fatale Versäumnisse bei der Erforschung alternativer Energieträger sind die letzten Reserven nahezu ausgebeutet - kaum ein Tropfen Öl sprudelt noch aus den Brent Spars dieser Welt. Vier kapitalstarke Energie-Konzerne wetteifern um die letzten Rohstoff-Vorkommen. Die UNO erteilt Genehmigungen für einzelne Regionen der Erde, damit sich die jeweiligen Trupps auf die Suche nach den begehrten Materialien machen können. Sind die Geologen und Ingenieure fündig geworden, sollten Sie an den aussichtsreichsten Stellen schleunigst Bohrtürme, Staudämme, Raffinerien, Transformatoren und Kraftwerke aufstellen, Pipelines verlegen und die darbende Bevölkerung mit Strom versorgen. Neun verschiedene Energietypen (Öl, Gas, Kohle, Erdwärme, Sonne, Wind, Kernkraft, Wasser, Gezeitenkraft) können genutzt werden. Während Sie z. B. eine Solaranlage oder einen Windpark theoretisch für unbegrenzte Zeit einsetzen können, sind die Kapazitäten an fossilen Brennstoffen oft rasch erschöpft. Deshalb sollten Sie möglichst frühzeitig Ihr erwirtschaftetes Geld in die Forschung stecken, damit die Wissenschaftler neue Verfahren zur Steigerung des Wirkungsgrades entwickeln.



Die Investition in die Forschung lohnt sich erst auf lange Sicht, verschafft dem mutigen Investoren allerdings einen immensen Vorsprung gegenüber den Mitbewerbern.

PowerHouse ist in einzelne Monate unterteilt; die Analyse einer Gegend dauert beispielsweise drei Monate, während sich der Bau eines Kraftwerks schon mal über ein halbes Jahr hinziehen kann. Ein Klick auf einen Button genügt, um die nächste Runde einzuleiten, in der die Konkurrenten ihre Maßnahmen koordinieren können. Fehlende Mitspieler werden von einem sehr pfiffig reagierenden künstlichen Gegner namens PC simuliert.

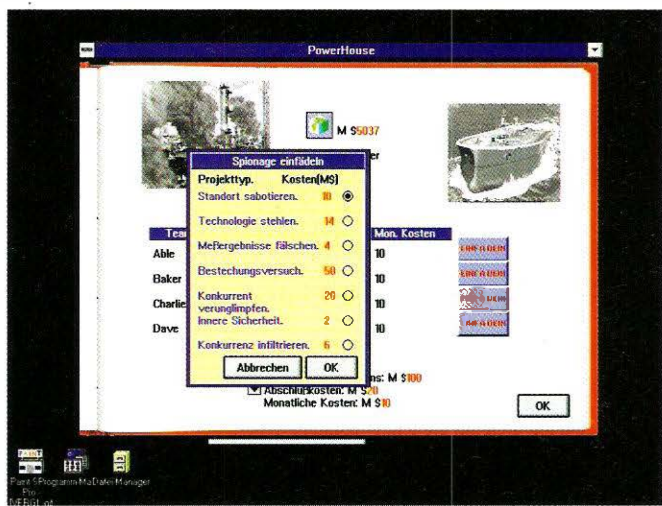
You've got the Power

Richtig knifflig wird die Sache dadurch, daß die Rohstoff-Förderung mit unterschiedlich großem technischen Aufwand und mehr oder weniger starker Umweltverschmutzung verbunden ist. Abhängig von der Staatsform eines Landes (demokratisch, kommunistisch, faschistisch etc.) reagieren die Obrigkeiten entweder äußerst empfindlich oder gelassen auf den Bau eines Reaktorblocks oder diverse Lecks in Ihren Erdöl-Leitungen. Neben dem ohnehin harten Tagesgeschäft müssen Sie sich um eine Vielzahl von Kleinigkeiten kümmern: Auf lange Sicht sollte man versuchen, die Aktien der anderen Gesellschaften zu übernehmen und auf diese

Ins Netz gegangen



Die simulierte e-Mail-Funktion zählt zu den elementaren Features von PowerHouse. In jeder Runde melden sich Ihre Assistenten mit brandaktuellen Messages - sei es, daß Ihre Arbeiter auf große Erdgas-Vorkommen gestoßen sind oder daß der neugebaute Atom-Meiler mehrere Meter breite Risse in der Hülle aufweist. Gelesene Nachrichten können Sie mit dem Papierkorb-Button entweder ins digitale Nirwana schicken oder archivieren.



Firmenbosse mit krimineller Ader werden sich häufig im Menü „Besondere Operationen" tummeln, wo man nach Herzenslust sabotieren, bestechen und intrigieren darf - natürlich gegen Entrichtung eines entsprechenden Obolus.

Weise sanften Druck auf deren Geschäftsgebaren auszuüben. Auch die Aufnahme von kostspieligen Krediten und die Einstellung von zusätzlichem Personal wird sich im Zuge der Expansion nicht vermeiden lassen.

Das Geschehen ist in ein übersichtliches Windows-Interface mit Menüs, Dialogboxen und Icons eingebettet. Auf einer scrollbaren Weltkarte rotieren schon nach kurzer Zeit SimCity 2000-like Windrädchen, die wie viele andere SVGA-Miniaturen die Blicke des Spielers auf sich ziehen. Mit hochauflösenden Fotos und Grafiken hinterlegte Statistik-Bildschirme, Firmenberichte (G&V, Jahresumsatz, Angebot/Nachfrage, Umweltschäden usw.), eine leistungsstarke Suchfunktion und einblendbare Werte direkt auf der Karte machen das Wirtschaften so komfortabel und plausibel wie möglich.

Petra Maueröder ■

Statement



Es geschehen noch Zeichen und Wunder! Ließ das Impressions-Logo auf der Verpackung - zu Recht! - regelmäßig die Alarmglocken schrillen (die Liste der Peinlichkeiten reicht von Rüsselsheim über AirBucks bis hin zu High Seas Trader), hat mich PowerHouse auf das angenehmste überrascht - das Ding taugt ja wirklich was! Klar bleibt man auch diesmal nicht von den üblichen Impressions-Schnitzern (massig Übersetzungs-Fehler, umständliches Scrolling, Verstöße gegen Windows-Konventionen usw.) verschont, aber das Spiel an sich ist enorm kurzweilig, dank ungezählter Zufallsereignisse (Kriege, Naturkatastophen) abwechslungsreich, sieht mit seiner SVGA-Grafik für Windows-Verhältnisse einfach schick aus und erfüllt locker das entscheidende WiSim-Kriterium der Langzeit-Motivation. Nette Ideen wie die e-Mail-Option, der anspornende Mehrspieler-Modus und sogar eine frei belegbare Iconleiste sorgen für ein nachhaltiges Glücksgefühl. Empfehlenswert!

SPECS & TECS

VGA ●	SVGA
Tastatur	AdLib
● Maus	SoundBlaster ●
Joystick	Roland
HD 9 MB	General Midi
CD 227 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, Windows 3.1, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, Windows 3.11, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu vier Spieler an einem PC

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	80%
Sound	85%
Handling	85%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Impressions
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend



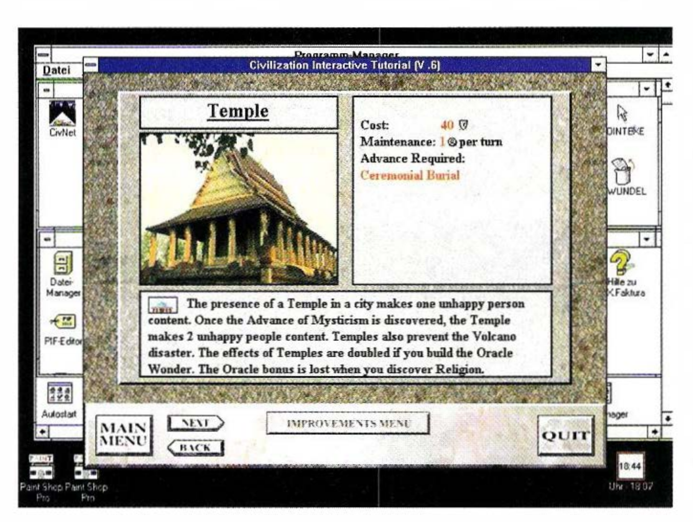
In je mehr Nationen vertreten sind, desto wahrscheinlicher ist es, daß Ihre Anlagen Monat für Monat erneut von Schicksalsschlägen aller Art heimgesucht werden.

CivNET

Colossalization

CivNET - diese sechs Buchstaben repräsentieren das, worauf Hunderttausende von Civilization-Spielern jahrelang gewartet haben: Der MicroProse-Dauerbrenner wird ab Ende August Descent und andere 3D-Actionspielereien in den Büro-Netzwerken verdrängen. Und selbst vor dem Internet macht die Euphorie von Sid Meier und seinem Ensemble nicht halt...

Trotz des fortgeschrittenen Alters schlägt sich Civilization wacker im Spitzenfeld der Strategie-Top Ten der PC Games, gilt als Vorbild für ungezählte Nachahmungen und hat auch drei Jahre nach

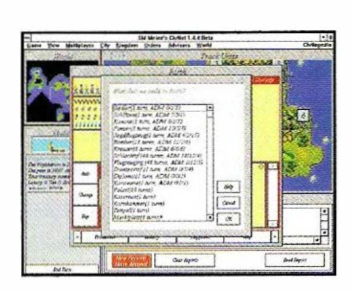


Das Tutorial ersetzt die umfangreiche Dokumentation: Schritt für Schritt werden alle Features erläutert.

der Veröffentlichung des Originals nicht an Attraktivität eingebüßt. Für all jene, an denen dieses Kultspiel spurlos vorübergegangen ist, hier das Wichtigste in Kürze: Sie schlüpfen in die Rolle eines bedeutenden Herrschers der Weltgeschichte (Mao Tse Tung, Stalin, Friedrich der Große usw.) und kommandieren Ihr Volk durch die Jahrhunderte, indem Sie mit Ihren Einheiten auf einem aus der Vogelperspektive dargestellten Spielfeld angrenzende Ländereien erkunden und ggf. erobern. Sie gründen neue Siedlungen, bauen Ihre Städte mit Kornkammern, Tempeln oder Stadtmauern aus und errichten Straßen, Bergwerke und Bewässerungsanlagen. Währenddessen investieren Sie viel Zeit und Geld in Erfindungen: Wenn Sie z. B. Schiffe bauen wollen, brauchen Sie das Wissen um die Navigation und Kartenanfertigung. Auf diese Weise entdecken Ihre Wissenschaftler nach einer bestimmten Anzahl von Runden u. a. das Alphabet, die Bronzeverarbeitung, die Monarchie, die Elektrizität und schließlich Atombomben und die Gentechnologie. Der Wissensvorsprung wird genutzt, um beispielsweise mit Panzern und Raketenwerfern in feindliches Gebiet einzudringen und dort ein Massaker unter Bogenschützen und Rittern anzurichten. Auch Allianzen, Intrigen, Korruption und der Austausch von Know-how sind möglich. Gewonnen hat die Nation, die es als erste schafft, ein Raumschiff zu chartern und in Richtung Alpha Centauri zu entschwinden.

Sieben auf einen Streich

Die nunmehr vollzogene Windows-Einbindung bringt eine Menge Vorteile mit sich: Die Menüs wirken aufgeräumter, und man findet mit wenigen Mausklicks die gesuchte Information. In Sachen Statistik und Hilfefunktion muß Civilization - wie schon das Urprogramm - als vorbildlich bezeichnet werden. Zusätzlich ist seit neuestem ein „Interactive Guide" enthalten, der Sie mit dem Spielprinzip und dem Interface vertraut macht.
Wenngleich die Hardware-Voraussetzungen sehr zivilisiert geblieben sind (siehe Specs & Tecs), wurde Civilization gründlich saniert: Sofort fällt einem die SVGA-Grafik mit ihren winzigen Animationen



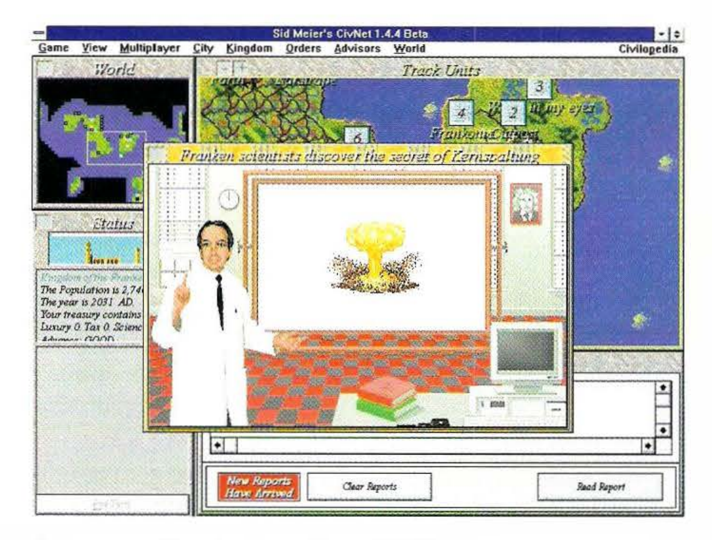
Die realisierbaren Bauwerke werden mit den dazugehörigen Entwicklungszeiten in einem Menü aufgelistet.

auf, wobei etliche Grafiken aus guten alten VGA-Zeiten in die Gegenwart hinübergerettet wurden. Die Benutzeroberfläche wartet mit dem üblichen Windows-Komfort (zoombare Karten, frei verschieb- und skalierbare Fenster) auf, aber auch das neue Civilization ist nach wie vor mit den geläufigen Tastaturkürzeln steuerbar. CIVNET würde nicht CIVNET heißen, wenn die Programmierer nicht besonderen Wert auf die Multiplayer-Fähigkeiten gelegt hätten. Was man dazu braucht? Wenn Sie zu zweit spielen möchten, entweder ein

Statement



Ich versuche erst gar nicht, meine Begeisterung zu verhehlen: CIVNET ist schlicht das beste Civilization, das es je gab - überschaubarer, für Einsteiger leichter zugänglich, schöner, kommunikativer. Sinnvolles Zubehör wie z. B. der World Editor zum Kreieren eigener Szenarien oder der Interactive Guide rundet das Paket ab. Angesichts der formvollendeten Benutzeroberfläche ist man fast geneigt, die neue Version auch Solospielern ans Herz zu legen, die Civilization bereits in einer beliebigen Version besitzen. Mit den Multiplayer-Modi hat man vermutlich nicht nur mir einen langgehegten Wunsch erfüllt - es gibt kaum etwas Niederträchtigeres, als einem Gegner per Chat-Funktion ein freundliches „Hallihallo" zu funken und dann genüßlich seine Residenzen abzufackeln.



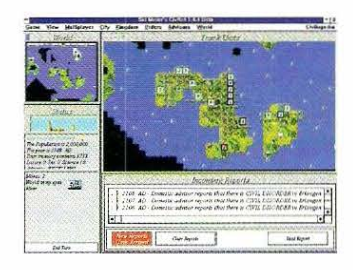
Der Herr im weißen Kittelchen ist tatsächlich Sid Meier, der auf eine neue Entdeckung hinweist.

Nullmodemkabel oder ein Modem. Bis zu sieben Spieler können sich hingegen in ein Netzwerk einloggen und simultan gegeneinander antreten - und zwar sowohl rundenweise als auch in Echtzeit (!). Daneben ist CIVNET Internet-tauglich und kann - wie im LAN - „closed" (man schottet sich nach außen ab) oder „open" betrieben werden. Im letzteren Fall dürfen die Imperatoren auch nachträglich einsteigen und übernehmen dann Völker, die bis zu diesem Zeitpunkt vom Computer überwacht wurden. Wie bei MicroProse üblich, werden sämtliche Bildschirmtexte ins Deutsche übersetzt.

Petra Maueröder ■



Mit dem eigenständigen Terrain-Editor erschaffen Sie völlig neue Welten - ganz nach Ihren Vorstellungen und kinderleicht.



Mehrere Zoomstufen erleichtern die Orientierung auf den riesigen Arealen.



VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 31 MB	General Midi
CD 51 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, Windows 3.1, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, Windows 3.11, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Nullmodem-Kabel, bis zu sieben Spieler im Netz



PD & Shareware

Wrath of Earth

Zorn der Götter


Im Optionsmenü können Sie Ihren wackeren Streiter ausrüsten!

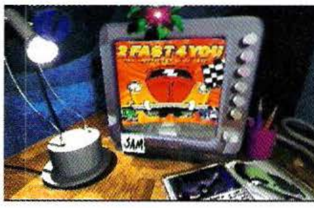
Nach wie vor wird der Markt mit 3D-Action-Adventures überschüttet, und so stellt sich jedesmal wieder die Frage: Was gibt's Neues an diesem Klone? Die Idee bleibt die alte: mehrere Levels sind zu durchstöbern, Gegner zu eliminieren und Rätsel zu knacken. Der gravierendste Unterschied liegt im Spieleumfeld, das mehr im Sinne eines Rollenspiels und Adventures angelegt wurde als im schnellen 3D-Shooter-Stil. So bewegt man sich im vollautomatischen Kampfanzug, der alle lebenswichtigen Funktionen unterstützt, auch nur sehr träge von der Stelle. Kein Wunder bei der Last, die es zu schleppen gilt. Sieben unterschiedliche Waffensysteme können gemountet werden: Schild-, Infrarot-, Zielsuch- und Arzneisysteme gehören zur Grundausstattung. Detailreiche Grafiken sind die Belohnung für das langsame Tapsen durch die Räumlichkeiten. Nicht alle der über 16 anzutreffenden Lebensformen sind Ihre Gegner, Kolonialisten (vor der Gehirnwäsche durch die Aliens) sind durchaus friedliche und dankbare Mitstreiter. Ihre Missionen führen Sie in der Vollversion vom besetzten Planet Thermadax zur nahegelegenen Mondbasis, zurück auf das Raumschiff und dann zum Finale auf den Heimatplaneten der Aliens. Während des gesamten Spiels stehen in Ihrem Kampfanzug eine Unmenge an Funktionen zur Verfügung, so daß man ohne aufgeschlagenes Handbuch mit den Tastenbelegungen kaum zurechtkommt. Erfahrungsintensiv sind ebenfalls die Charaktereigenschaften der Kampfdroiden und deren effektive Bekämpfung. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, schnelles Ausweichen gegnerischer Angriffe keine hervorzuhebende Stärke unseres Helden. Die gut durchdachte Oberfläche mit Sprachausgabe, Visiereinblendungen und Zustandsanzeigen bringt überdurchschnittlichen Spielkomfort. Alles in allem wird mit dem aufkommenden Adventure-Flair eine Atmosphäre geschaffen, die den Spieler nicht mehr losläßt. Auf Nummer sicher, in puncto eigener Geschmack, geht man durch ein Testspiel der auf ein Level beschränkten Sharewareversion. Fazit: Shareware des Monats.



BiFi 3 - 2 fast 4 you

Sensation in Sicht







2 fast 4 you scheint alle Rennspiele dieser Art in den Schatten zu stellen. Die 3D-Engine setzt neue Maßstäbe!

Den Adventurehits der Bifi-Serie soll nun mit einem 3D-Autorennen die Krönung verpaßt werden. Erste Screenshots, die uns vorliegen, zeigen, daß man wohl nicht nur im Genre der Werbespiele an Platz 1 stehen wird. Um rasante Grafiken so abwechslungsreich bieten zu können, wird ein Umstieg auf das Medium CD-ROM vonnöten sein. 2 fast 4 you wird ähnlich dem Apogee-Knaller Wacky Wheels auch einen Multiplayer-Modus bieten und viele weitere, noch geheime Optionen. Mehr dazu im nächsten Heft...



Wissoll Circus Trophy

Candyman





Wissoll Circus Trophy ist ein Werbespiel, in dem nicht alle naselang der Name des Sponsors genannt wird.

Werbespiele sind momentan der große Renner, und so hat auch Art Department ein neues Produkt am Markt. Nachdem mit den Adventures ein Hit nach dem anderen gelandet wurde, versucht man sich nun an einem Jump & Run. Als Clown ist es Ihre Aufgabe, alle Süßigkeiten, die im Level herumliegen, einzusammeln sowie Tor und Schlüssel zum Ausgang zu finden. An sich im klassischen Muster dieses Genres gehalten, besticht das Wissoll-Spiel vor allem dadurch, daß es Freeware und somit eine Vollversion ist. So sieht man über kleinere Ungenauigkeiten der Steuerung gerne hinweg, insbesondere solange bei Grafik, Sound und Optionsreichtum keine Abstriche gemacht werden müssen. Auch die Werbebotschaft ist weder aufdringlich noch vordergründig aufgetragen, sondern bildet nur den Handlungsrahmen eines engagiert programmierten und gezeichneten Zeitvertreibs. In puncto Herausforderung klug konzipiert, findet der Neuling das Levelende, und der Profispieler kommt mit versteckten Leveln und Boni voll auf seine Kosten. Solange keine neuen Apogee-Hits anstehen, findet man hier eine ebenbürtige, kostengünstige und sogar gewaltfreie Alternative.



Fuzzy`s World

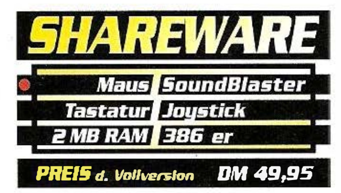
Space Minigolf

Galaktisch gut, originell, sehr liebevoll gemacht und mit vielen Gags versehen...", so ähnlich verspricht es die Verpackung, die alleine diesen Anforderungen auch standhält. Das Programm allerdings, das nach der Installation in voller VGA-Pracht zutagekommt, gehört schon fast in die Kategorie der Originale, die zwar optisch unheimlich zu blenden vermögen, spielerisch jedoch kaum Akzente setzen können. Unser Lob gilt hier vor allem den Grafikern und Soundartisten, die Erstaunliches leisteten, zusammen mit denjenigen, die diesen Titel mit über fünf Sprachversionen versahen. Rein spielerisch betrachtet nähert sich der Unterhaltungswert, abgesehen von anfänglich schmunzelerregenden Zwischensequenzen, gefährlich der Null-Grenze. Mit der überdimensionalen Maus geben Sie grob Richtung und Schlagkraft an, in der sich Ihr Ball bewegen soll. Simulierte Kanten oder Steigungen beeinflussen geheimnisvoll die Bahnen, die die Kugel nimmt. Sicherlich ein Spiel, an dem Kinder kurzzeitig Gefallen finden können, wenn die Eltern dazu bereit sind, um die 50 DM auf den Tisch zu legen. Dem echten Spieler fehlt hier die gewünschte Präzision einer Simulation, der Komfort eines drehbaren Spielfelds und die Herausforderung an sich.





Minigolf im Weltraum. Eine abgefahrene Idee, die aber leider an der katastrophalen Umsetzung scheitert. Von „galaktisch gut" kann keine Rede sein!



Dimono

Domino mit Farben

Ein einfaches und dennoch ansprechendes Brettspiel, bei dem es darum geht, das Spielbrett mit möglichst vielen quadratischen Spielsteinen zu füllen. Diese haben an den vier Seiten entweder eine rote oder gelbe Markierung, und so ist es anfänglich geradezu primitiv, bei aneinandergrenzenden Feldern Steine mit gleicher Farbe zu finden. Bei fortgeschrittenem Spiel jedoch kommt man ernsthaft ins Grübeln, wo und wie man am besten agiert. Wer dabei immer auf die Hilfe von Sonderfeldern spekuliert, die Steine verschwinden lassen, Farben verdrehen oder Unmengen Sonderpunkte bringen, wird es nie weit bringen. Dimono ist eine Herausforderung in Form einer Denksportaufgabe, die auch beim x-ten Versuch noch gefällt. Trotz der grafisch einfachen und unspektakulären Aufmachung hat das Programm einen hohen Spielwert für Tüftler und kann bei einem Vollversionspreis von DM 10,- als ein beispielhafter Vertreter des Sharewarebereichs genannt werden.



Man nehme ein bekanntes Brettspiel, ändere es ein wenig ab und mache ein Computerspiel daraus: Dimono!



Threat

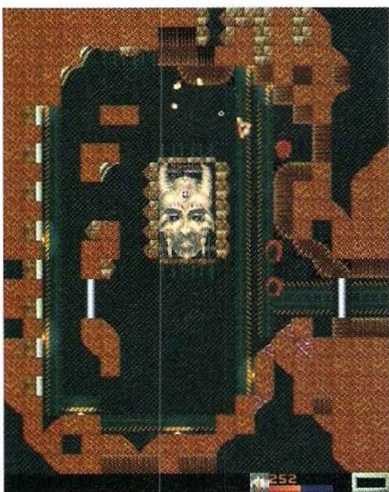
Fair Play

Wie in den besten Zeiten der Computerspiele präsentiert sich Threat als ein actiongeladenes Ballerspiel mit Adventure-Charakter in 2D-Ausfertigung. Von oben blicken Sie auf das Geschehen in den unterschiedlichsten Gewölben eines fernen Planeten und dirigieren Ihren Mann durch diverse Gefahren, die die gestellte Mission in sich birgt. Anfangs nur mit dem Maschinengewehr ausgestattet, stellen



Es muß nicht immer 3D sein. Auch im zweidimensionalen Raum machen Actionspiele Spaß!

„Worms" oder „Aliens" noch keine Gefahren dar, doch wer nicht rechtzeitig Credits sammelt und in den Zwischenrunden die Ausrüstung mit Raketenwerfern, Granaten und anderen Freundlichkeiten aufstockt, wird das Rentenalter nie erreichen. Die Gefahr lauert hinter jeder Ecke, und selbst aus der überlegenen Perspektive des Spielers sind nur die Gegner sichtbar, die an dieser Stelle vom Kämpfer in einer 3D-Ansicht zu sehen wären. Neben nützlichen Gegenständen zum Einsammeln sorgen verborgene Fallen in den Gewölben noch für manche böse Überraschung. Das Gameplay des Spiels, an dem bis zu drei Kämpfer teilnehmen können, ist Spitzenklasse. Für den etwas mageren Sound wird man durch die SVGA-Auflösung und die tollen Animationen reichlich entschädigt. Das in drei Episoden aufgeteilte Programm gibt in der Sharewareversion natürlich nur den ersten Teil frei, wer anschließend nach mehr verlangt, kann dies für eine faire Registrierungsgebühr von 19,95 US-$ oder in der Deluxe-Version für 24,95 US-$ erhalten. Ein deutscher Vertrieb soll in Kürze folgen.



SHAREWARE

Maus	SoundBlaster
Tastatur	Joystick
4 MB RAM	386 er

PREIS d. Vollversion ca. DM 40,-

Pie Game Creation System

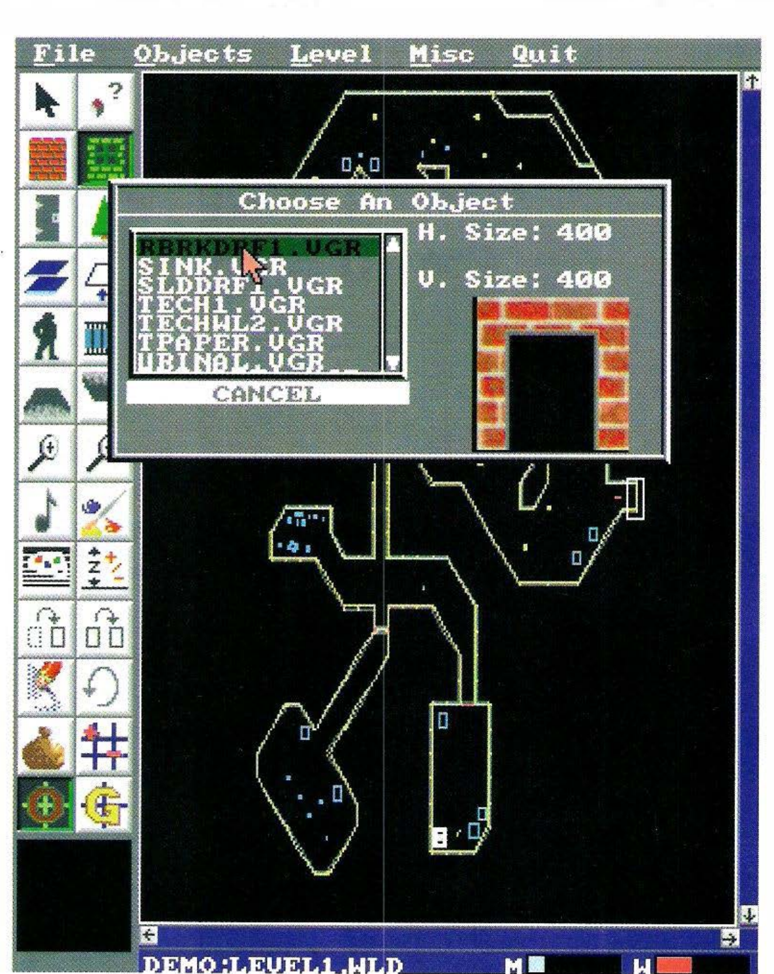
Do it Yourself!

Gute Computerspieler sind auch gute Spieldesigner! Das behauptet zumindest der amerikanische Hersteller Pie in the Sky Software. Leider fehlt den meisten Spielern eine leistungsfähige Game-Engine, um dies zu beweisen, daher veröffentlichten die New Yorker 3D-Experten das Pie Game Creation System.

von Markus Krichel

Game Engines für den Konsumenten sind ein zweischneidiges Schwert. Entwickler-Tools für den Laien sind nur sehr begrenzt verwendbar und taugen normalerweise wenig, wenn es darum geht, eine komplexe Spielidee umzusetzen. Die mit allerhand Spektakel veröffentlichte Klik & Play-Game-Engine von Europress/Maxis zeigte deutlich, wo die Grenzen liegen. Was als ultimatives Entwicklungs-Tool gepriesen wurde, eignete sich für wenig mehr als Hüpf- und Ballerspielchen im Stil von Defender oder Breakout. Pie Game Creation System von Pie in the Sky Software nimmt nicht für sich in Anspruch, ein universales Entwicklungssystem zu sein. Vielmehr ist es auf die Realisierung von 3D-Actionspielen beschränkt (ich erspare mir hier die Vergleiche zu Spielen, die aufgrund der BPS nur als Buchstabenwirrwarr genannt werden dürfen). Als solches ist es jedoch ein Erfolg auf der ganzen Linie.

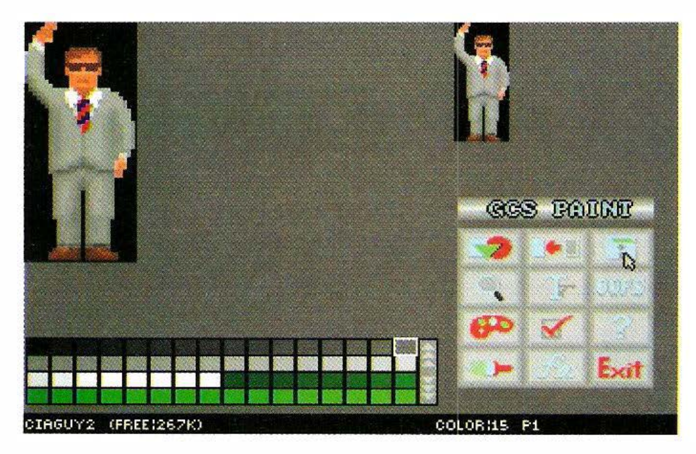
Das System besteht aus drei Hauptkomponenten: Der Library, dem World Editor, dem Sound-Tool und der Graphics Tool Box. Die wichtigste Komponente ist der World Editor. Mit diesem Tool werden die Levels entworfen. In einem Level können insgesamt 700 verschiedene Objekte plaziert werden. Dazu gehören beispielsweise Wände, Türen, Fenster, Gegner, Waffen etc., die aus der Library abgerufen werden. Das gewünschte Objekt wird einfach angeklickt und beliebig im Layoutbildschirm plaziert. Es empfiehlt sich, das ungefähre Level-Layout vorher auf Papier aufzuzeichnen und die Positionierung der Gegner festzulegen. Da die Levels über mehrere Ebenen verfügen dürfen, können auch abwärts oder aufwärts führende Treppen benutzt werden. Ebenfalls bemerkenswert ist die Tatsache, daß man, nachdem man einen Level verläßt, jederzeit wieder dorthin zurückkehren kann, falls man einen Schlüssel oder eine Waffe vergessen hat. Die im World Editor entworfenen Levels können jederzeit getestet werden.

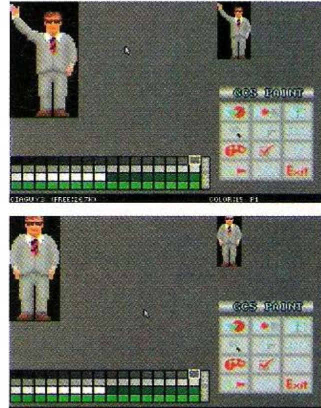


Im World Editor-Fenster werden die Levels entworfen. Die gelbe Linien sind Mauern, die gelben Punkte Objekte und die blauen Punkte Gegner.

Wir basteln uns eine Bazooka

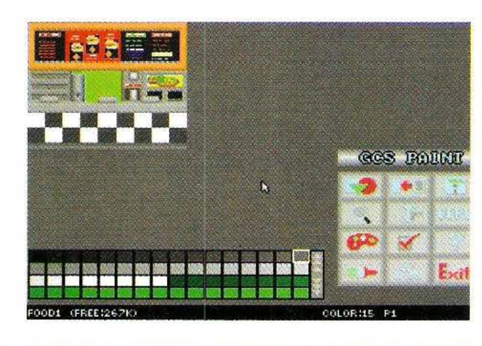
Pie GCS enthält ca. 200 verschiedene Objekte. Falls das nicht genügt, kann jederzeit auf die Graphics Tool Box zugegriffen werden. Mit diesem Zeichenprogramm können bereits bestehende Objekte manipuliert oder neue geschaffen werden. Wem die verfügbaren Waffen nicht fetzig genug sind, der kann sich seine eigene Wunderbazooka entwerfen und mit entsprechend Firepower versehen. Die Stärke der Gegner kann ebenfalls frei gewählt werden und reicht von Dünnbrettbohrer bis Terminator. Außerdem können Fotos eingescannt oder Bilddateien in den Formaten PCX, BMP und GIF importiert werden. Animationen können entweder Bild für Bild erstellt werden oder als fertige FLI- oder FLC-Dateien importiert werden. Das Sound-Tool ermöglicht die Implementierung von WAV- oder Midi-Dateien. Zur Bearbeitung der Sounddateien steht ein digitales Vierkanalmischpult zur Verfügung.
Wer glaubt, ein Spiel von kommerzieller Qualität geschaffen zu haben, darf dieses verkaufen, ohne sich Gedanken um Urheberrechtsverletzungen zu

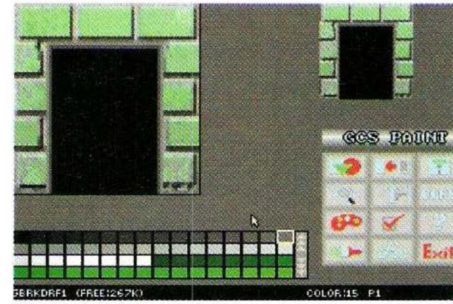




Animationen werden Bild für Bild erstellt und dann in das Programm importiert. Bereits fertige Filme im Format FLI oder FLC können ebenfalls benutzt werden.

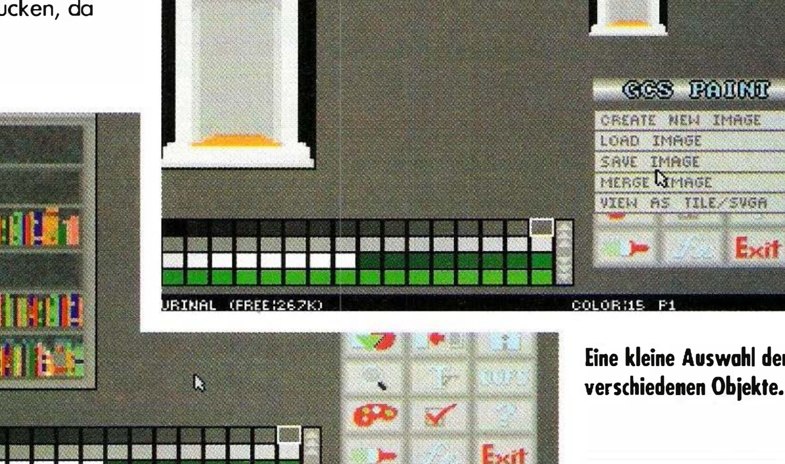
machen. Pie in the Sky weist ausdrücklich darauf hin, daß die mit dem Game Creation System entwickelten Spiele Eigentum des Designers - sprich Users - sind. An dieser Stelle sollte allerdings erwähnt werden, daß seit Beginn dieses Jahres die Benutzung von GIF-Bilddateien in kommerziellen Produkten von Unisys (den Erfindern des Gif-Formats) verboten wurde. Mit anderen Worten: Wer GIF-Dateien benutzt, muß entweder eine Gebühr an Unisys bezahlen oder sein Produkt einstampfen. Diesen Spielverderbern kann man allerdings einfach in die Suppe spucken, da GCS mit einem Konvertierungsprogramm geliefert wird.





Fame and Fortune?

Pie GCS bietet eine durchdachte, funktionstüchtige und grundsolide Game-Engine zu einem vernünftigen Preis. Sicherlich ist das Produkt nicht auf dem allerneuesten Stand der Technik; es ist aber sicherlich zur Zeit die beste Alternative auf dem Markt. Wer also sich selber und seinen Kumpels beweisen will, daß man auch ohne großen Aufwand gute Spiele machen kann, ist mit diesem Programm bestens bedient.



Eine kleine Auswahl der verschiedenen Objekte.

Info: Egeling Computer
Tel: (0721-9203183).



Fotos: Michael Schraut

Eingabegeräte im PC Games-Testlabor

Alles im Griff

Je besser der Input, desto höher der Output an Spielspaß: Das PC Games-Team untersucht die stabilsten, preiswertesten, flugtauglichsten, präzisesten und skurrilsten Eingabegeräte für Überflieger und Luftikusse auf ihre Tauglichkeit. Unser Special informiert Sie, welche Fabrikate sich für bestimmte Genres am besten eignen und mit welchen Kosten Sie bei einer Neuanschaffung rechnen müssen.

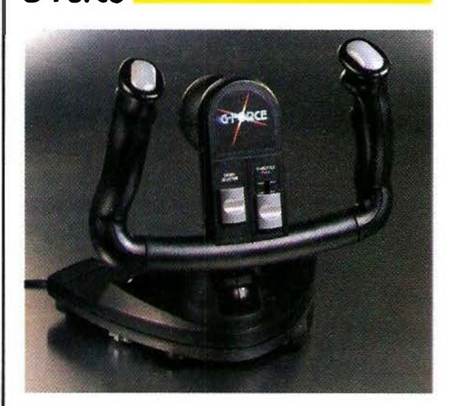
von Petra Maueröder

Sie nennen sich Jetstick, WingMan oder G-Force und haben - trotz ihres ungleichen und oft sehr ausgefallenen Äußeren - eines gemeinsam: Allesamt werden sie an einer 15-poligen Buchse, dem sogenannten Gameport, angeschlossen, der mittlerweile bei praktisch jedem PC zur Grundausstattung gehört. Dank des boomenden Entertainment-Marktes wird auch das Angebot an hochwertigen Joysticks und Gamepads immer vielfältiger und damit unübersichtlicher - ein Grund mehr, die einzelnen Geräte intensiv unter die Lupe zu nehmen und auf ihre Praxistauglichkeit zu testen. Bewähren mußten sich unsere Kandidaten mit so unterschiedlichen Programmen wie Wing Commander 3, Flight Unlimited, König der Löwen, Descent, NASCAR Racing und Strike Commander, wobei sich recht schnell die Spreu vom Weizen trennte. Eine Erkenntnis hat sich über Hersteller- und Spiele-Grenzen hinweg herauskristallisiert: Qualität hat ihren Preis - wer ein robustes, langlebiges und präzises Fabrikat sucht, sollte bei dieser Peripherie nicht am falschen Ende sparen. Wenn Sie nicht sofort zuschlagen, sollten Sie unsere Hardware-Rubrik im Auge behalten - dort werden wir auch in Zukunft alle neuen Joysticks, Gamepads und die futuristischen VR-Helme vorstellen.

Bezeichnung	Hersteller	Preis	Feuerknöpfe	Auto-Fire	Anleitung	Für Linkshänder geeignet	Ergonomie	Verarbeitung	Gesamt-Urteil
Analog Edge II	Suncom Technologies	ca. DM 50,-	2	Ja	Deutsch	Ja	Gut	Gut	Sehr gut
CH Pro Pedals	CH Products	ca. DM 230,-	-	Ja	Deutsch	Ja	Sehr gut	Gut	Gut
Fire Fox PC-100	Honey Bee	k. A.	4	Ja	Deutsch	Ja	Gut	Befriedigend	Gut
FlightMAX	Suncom Technologies	ca. DM 140,-	2	Ja	Deutsch	Ja	Gut	Gut	Gut
FX 2000	Suncom Technologies	ca. DM 80,-	2	Ja	Englisch	Ja	Gut	Befriedigend	Befriedigend
G-Force	Suncom Technologies	ca. DM 150,-	4	Nein	Deutsch	Ja	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Jetstick	CH Products	ca. DM 80,-	2	Nein	Englisch	Ja	Gut	Gut	Gut
Multi-System MS-200	Conrad Electronic	ca. DM 80,-	2	Nein	Deutsch	Ja	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
PC Propad	QJ	k. A.	2	Ja	Deutsch	Ja	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Total Control TC 3001	Multi-Tech	ca. DM 90,-	4	Nein	Deutsch	Nein	Mangelhaft	Gut	Mangelhaft
Victor PC-400	Honey Bee	k. A.	4	Ja	Deutsch	Ja	Ausreichend	Gut	Befriedigend
Virtual Pilot Pro	CH Products	ca. DM 220,-	6	Nein	Deutsch	Ja	Gut	Sehr gut	Sehr gut
WingMan	Logitech	ca. DM 60,-	2	Nein	Deutsch	Nein	Sehr gut	Sehr gut	Gut
WingMan Extreme	Logitech	ca. DM 100,-	4	Nein	Deutsch	Nein	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut

Verschiedene Eingabegeräte

G-Force



Grenzenlos gut, grenzenlos real - der Flight Unlimited-Slogan bewahrheitet sich erst beim Einsatz eines Flügelhorns. Einen besonders empfehlenswerten Vertreter dieser Gattung hat Suncom Technologies im Programm. An der Vorderseite des Joysticks dient ein „Signal-Selector" zur Umschaltung zwischen der Feuertastenbelegung. Die beiden Buttons sind jeweils doppelt - an beiden Griffen - vorhanden und prädestinieren den Joystick für Links- und Rechtshänder. Sollte es Sie nach einer Rennsimulation gelüsten, wird lediglich ein Schalter eingerastet, und der Lenker kann nicht mehr vor- und zurückbewegt werden - fertig!
Ein Extra-Lob verdient sich der Hersteller für die clevere Verankerung des G-Force am Einsatzort: Wahlweise können Sie ihn mittels der Saugfüßchen bombenfest auf jedem glatten Untergrund deponieren oder ihn mit den integrierten Klemmen an der Tischplatte festschrauben.

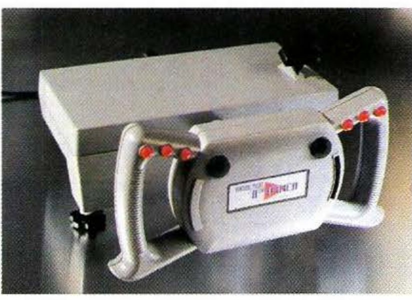
CH Pro Pedals

Realistischer als mit den Fußpedalen von CH Products läßt es sich im heimischen Wohnzimmer nicht abheben: Auf einer stabilen Kunststoff-Platte sind die beiden verschiebbaren Fußflächen angebracht, die eigentlich als Seitenruderpedale für Flugsimulationen gedacht sind. Im Praxis-Test funktionierten sie aber auch fabelhaft als Gas- und Bremspedal-Ersatz für Autorenn-Simulationen (z. B. NASCAR Ra-



cing). Mit einem kleinen Schalter wechseln Sie bei Bedarf bequem zwischen dem Plane- und Car-Modus hin und her. An der Unterseite sorgen sechs Gummifüße für unbeschwertes Fliegen. Die Pro Pedals werden an den Joystick-Port angeschlossen, während der eigentliche Steuerknüppel einfach mit dem zweiten Stecker des Y-Kabels verbunden wird.

Virtual Pilot Pro



Der Nachfolger des legendären Virtual Pilot taugt vor allem im Einsatz mit Flugsimulationen vom Kaliber eines Flight Unlimited, da derartige Instrumente speziell unterstützt werden. Diese Steuerung wird bombenfest mit Hilfe zweier Klemmschrauben an der Tischkante befestigt. Zu den Merkmalen des Virtual Pilot Pro gehört die realistische Ausstattung: Durch Auf- und Abwärtsbewegungen des Steuerhorns wird die Flughöhe verändert, und natürlich kann der fliegende Untersatz auch nach links bzw. rechts geschwenkt werden. Je nach Software sind die sechs Feuerknöpfe (je drei an beiden Griffen) unterschiedlich belegt. Auf dem Steuerhorn sind zwei Schalter angebracht, mit denen man die Blickrichtung aus dem Cockpit verändern kann. Mit dem Schubkrafthebel ändern Sie - wer hätte das gedacht - die Schubkraft des Flugzeugs. Ein Rädchen sorgt für die Steuerung des Höhenruders, während Sie mit einem Schieberegler die Querruder-Steuerung aktivieren. Zusätzlich läßt sich das Flaggschiff von CH Products auch vortrefflich für Rennsimulationen zweckentfremden.

Multi-System MS-200

Das in edlem Schwarz gehaltene Komplettpaket von Conrad Electronic besteht aus einem variierbaren Lenkrad mit abnehmbarem Aufsatz (für Motorrad-Rennspiele und Flugsimulationen) und zwei Fußschaltern, die als Gas- bzw. Bremspedal dienen und quasi die Aufgaben der Feuerknöpfe übernehmen. Die Neigung des Lenkrads läßt sich in drei Stufen justieren. Im Praxiseinsatz zeigten sich die Schwächen des nicht ohne Grund äußerst preisgünstigen MS-200: Das klapprige Lenkrad und die sehr unzuverlässig reagierenden Fußpedale hinterließen nicht den besten Eindruck.



Checkliste - Darauf sollten Sie beim Kauf achten

- Ist das Peripheriegerät an den 15-poligen Gameport des PCs anschließbar?
- Kann der Joystick stabil auf dem Tisch positioniert werden? (Achten Sie auf Gummi-Saugfüßchen, Klemmschrauben oder eine schwere Standplatte)
- Ist eine Autofire-Option integriert (vor allem bei Ballerspielen und Jump & Runs sehr nützlich)?
- Kann der Joystick-Stecker an die Gameport-Buchse angeschraubt werden?
- Ist das Kabel lang genug? Im Normalfall sollten zwei Meter genügen.
- Für Linkshänder: Ist die Form des Joysticks neutral gehalten?

Welches Eingabegerät für welchen Zweck?

3D-Actionspiele

z. B. Dark Forces, Descent, Magic Carpet
Solange man sich „zu Fuß" durch ein schummriges Gemäuer bewegt, bevorzugen viele „Dungeon-Master" die Tastatur, weil man sich damit u. a. sehr schnell um die eigene Achse drehen kann. Bei Magic Carpet greifen die meisten Spieler zur Maus, während Descent mit fast jedem Eingabegerät harmoniert.

Flugsimulationen/Weltraumspiele

z. B. Strike Commander, U. S. Navy Fighters, Flight Unlimited
Vorsicht Steinschlag: Beim Öffnen der Packung poltern Ihnen bei den meisten Flugsimulationen zunächst opulente Referenzkarten mit der individuellen Tastaturbelegung entgegen. Zwar geht der Trend eindeutig weg von berüchtigten Mehrfachbelegungen à la Falcon 3.0, doch ein gewisses Maß an Paukerei läßt sich nur selten vermeiden. Die Form der meisten Joysticks ist speziell für dieses Genre ausgelegt. Das intensivste und realistischste Flugerlebnis - vor allem bei den „friedlichen" und daher auf Authentizität bedachten Simulationen - bieten spezielle Flughörner und Pedale.

Rennsimulationen

z. B. NASCAR Racing, IndyCar Racing, F1 Grand Prix
Ein präziser Joystick reicht im allgemeinen völlig aus - im Notfall tut's auch die Tastatur. Noch besser fahren Sie allerdings mit einem Steuerhorn, wie es für Flugsimulationen angeboten wird.

Jump & Runs / Beat 'em Ups

z. B. König der Löwen, Aladdin, FX Fighter
Echtes Spielkonsolen-Feeling vermittelt nur ein Gamepad (auch Joypad genannt), wie es bei den 16- bzw. 32-Bit-Systemen von SEGA, Nintendo, Panasonic oder Sony mitgeliefert wird. Die meisten PC-Spielarten verfügen über ein Steuerkreuz, das sich mit dem Daumen leicht bewegen läßt. Auf diese Weise kann das Sprite sehr exakt durch den Parcours gelotst werden. Die übrigen Tasten (je nach Fabrikat zwei bis vier an der Zahl) sind mit Funktionen belegt. In den meisten Fällen läßt es sich aber auch mit der Tastatur vortrefflich hüpfen und ballern.

Sportspiele

z. B. FIFA Soccer, NBA Live '95, NHL Hockey '95
Da die meisten Sportsimulationen ohnehin aus dem Videospiel-Bereich stammen, empfiehlt sich auch für Sportsimulationen aller Art ein Gamepad, das im Normalfall explizit unterstützt wird. Es ermöglicht eine ebenso einfache wie präzise Steuerung. Bei Golfspielen wird fast immer die Maus vorausgesetzt, während sich die Fußball- und Eishockey-Varianten auch mit einem robusten Joystick einwandfrei bedienen lassen.

Gamepads

Honey Bee FireFox Professional PC-100



Zwei Welten prallen aufeinander: Die Form des GamePads ähnelt mit seiner geschwungenen Linienführung der SEGA Mega Drive-Steuerung, während die vier farbigen Buttons Assoziationen mit dem Super NES-Pad hervorrufen. Dank des ergonomischen Designs liegt der FireFox ausgesprochen gut in der Hand. Auffällig ist außerdem der fliederfarbene „8-Wege-Superschalter", der sich mit sanftem Druck in alle Richtungen bewegen läßt - im Test erwies sich der FireFox als geradezu prädestiniert für Jump & Runs. Zusätzliches Plus: Mittels eines Schiebereglers wird die sogenannte Turbo-Feuerfunktion aktiviert.

PC ProPad

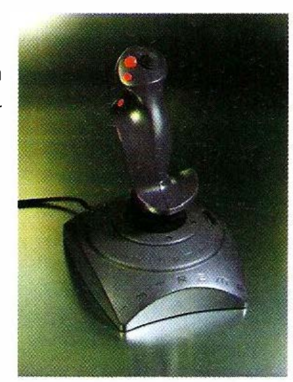


Das GamePad von QJ verfügt über einige Spezialitäten, die es von der Konkurrenz abheben. Da wären zum einen die beiden Geschwindigkeitsregler, mit der die zwei voneinander unabhängigen Dauerfeuer für die unterschiedlichsten Aufgaben justiert werden können. Des weiteren läßt sich diese Funktion auf Halb- oder Vollautomatik umschalten. Neben dem Steuerkreuz zieren das ProPad zwei Feuerknöpfe - eine lohnenswerte Anschaffung für alle, die Wert auf Qualität und Präzision legen. Ebenso wie das PC 100 zeichnet sich das Pro Pad durch eine angenehme Formgebung aus.

Joysticks

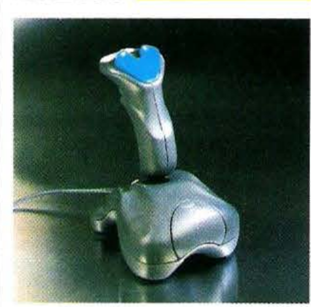
LogiTech WingMan/WingMan Extreme

Den extravaganten Joystick gibt es in zwei verschiedenen Varianten: Während der WingMan über zwei Feuerknöpfe verfügt, bietet die Extreme-Variante deren vier plus einen Rundblickschalter. Beiden gemeinsam ist die einzigartige ergonomische Form des Knüppels, der von der rechten Hand des Spielers perfekt umschlossen wird - für Linkshänder ist der WingMan daher völlig ungeeignet. Der schwere Sockel mit vier Gummifüßen verleiht dem Luxus-Gerät eine hervorragende Stabilität. Bei 3D-Actionspielen wie z. B. Descent zählt der hochwertig verarbeitete und hinsichtlich des Designs coolste Joystick zu den absoluten Redaktionsfavoriten, weil die vier Feuertasten ganz nach den persönlichen Vorlieben direkt im Optionsmenü programmiert werden können.



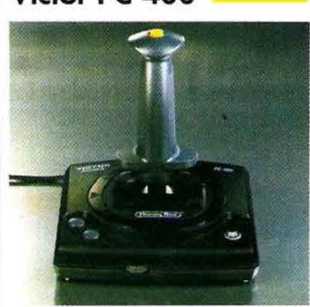
Joysticks

FX 2000



Vorzugsweise für den Einsatz mit Flugsimulationen ist der ergonomisch geformte FX 2000 gedacht. Seine Besonderheit ist der V-förmige Feuerknopf, der auch Linkshändern die problemlose Handhabung ermöglicht. Hinter einer kleinen Klappe (die ihrem Namen alle Ehre macht) verbergen sich zwei Schalter, mit denen man bequem die Autofire-Option für beide Feuerknöpfe aktivieren kann. Vier Saugknöpfe gewährleisten auf glatten Oberflächen perfekte Stabilität. Zwei Hebel für die hardwaremäßige Kalibrierung der X- und Y-Achsen sind ebenfalls enthalten.

Victor PC-400



Die Feuertasten des Knüppels erweisen sich als sehr widerspenstig - sie müssen nicht nur mit einigem Kraftaufwand betätigt werden, sondern sind auch noch sehr geräuschintensiv. Neben einem kleinen Rädchen, das zur Gasregelung dient, und den Trimmern für die X- und Y-Achse sind auf der Oberseite noch zwei weitere Feuertasten vorhanden, die von einigen Spielen genutzt werden. Wegen der rutschigen Gummifüßchen und des leichten Gehäuses läßt die Standfestigkeit des Victor PC-400 zu wünschen übrig. Zusätzlicher Minuspunkt: Als einziger der hier vorgestellten Joystick läßt sich sein Stecker nicht an der Gameport-Buchse festschrauben, was im Eifer des Gefechts für einigen Frust sorgen kann. Auf Autofire-Komfort muß der Käufer des Sticks leider verzichten.

FlightMAX



Durch seine beeindruckende Größe unterscheidet sich der FlightMAX schon rein äußerlich von seinen Kontrahenten: Dem Sockel mangelt es trotz seiner Größe an Stabilität, weil er lediglich über vier nicht sonderlich hilfreiche Gumminoppen an der Unterseite verfügt. Der eigentliche Clou bei diesem Testkandidaten ist die sogenannte „Saturn-Ring"-Steuerungstechnologie. Die Kugel am Fuße des Knüppels ermöglicht eine stufenlose und sehr exakte Rotation um 360°. Hinter einem transparenten Deckel an der Vorderseite entdeckt man zum einen den Schalter zum Tausch der Feuertasten, andererseits einen Gashebel-Wahlschalter für links- oder rechtshändige Steuerung. Daher kann der FlightMAX auch als zweiter Joystick zur Kontrolle des Gashebels und der Seitenruder eingesetzt werden.

Analog Edge II



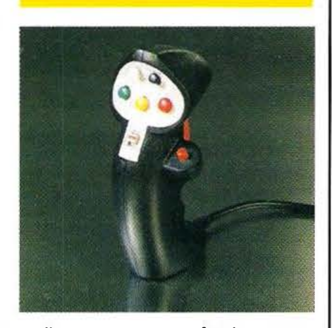
Am oberen Feuerknopf dieses Joysticks befinden sich zwei Mulden, die sowohl Links- als auch Rechtshändern eine bequeme Handhabung erlauben. Dazu trägt auch die „neutrale" Form des Edge II bei. Der Knüppel selbst gehört zu den robusteren seiner Art. Vier Saugknöpfe zementieren den Joystick unverrückbar auf dem Tisch. Vermißt wird lediglich eine Dauerfeuer-Option, ansonsten stellt der solide verarbeitete und enorm widerstandsfähige Analog Edge II eine lohnende Anschaffung für Intensiv-Flieger dar.

Jetstick



Als „Einsteiger-Joystick" geht der Jetstick von CH Products ins Rennen. Der kleine Bruder des legendären Flightstick verfügt wie die anderen Vertreter dieser Serie über eine stabile, super-genaue Mechanik und ist somit für den Dauereinsatz mit Simulationen aller Art wie geschaffen. Der angenehme Griff und die ergonomisch plazierten Feuerknöpfe gewährleisten höchsten Komfort beim Gebrauch mit NASCAR Racing, Comance & Co. Im Testfeld gehörte der Jetstick zu den Kandidaten mit einem akzeptablen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Total Control TC 3001



Völlige Bewegungsfreiheit verspricht der Total Control TC 3001 von Multi-Tech, der den verheißungsvollen Untertitel Virtual Reality Game Controller trägt. Er wird nicht auf einer festen Unterlage stationiert, sondern frei in der Hand gehalten - ein raffiniertes Innenleben macht's möglich. Sie werden sich sicher fragen, wie lange das Ihr Oberarm mitmacht - für Untrainierte ist das Spielen mit dem TC 3001 schon nach kurzem Gebrauch eine echte Qual. Darüber hinaus läßt er sich nur mit viel Glück und Geduld korrekt kalibrieren und funktioniert daher mit den meisten Programmen äußerst ungenau. Davon abgesehen hat er eine angenehme Form, einen Feuerknopf an der Vorderseite und sechs Buttons (im Endeffekt stehen drei zur Verfügung, da sie jeweils doppelt vorhanden sind) zu bieten. Linkshänder müssen wegen eines störenden Feuerknopfes auf der linken Seite von vornherein auf den „Komfort" dieses Joysticks verzichten.

Schnell muß er sein

Die besten Tuning

Ihr PC ist zu langsam? Bevor Sie jetzt die Haushaltskasse plündern und neue Hardware anschaffen, lesen Sie unsere Tuning-Tips. Das kostet Sie keinen Pfennig Geld, höchstens eine halbe Stunde Zeit.

Schon mit einigen wenigen Änderungen erreichen Sie, daß die Startdateien von MS-DOS 6.x deutlich zügiger abgearbeitet werden. Zunächst einmal gehört in die erste Zeile von CONFIG.SYS der Eintrag SWITCHES=/F, der die Startmeldung von DOS sowie die zugehörige Microsoft-Gedenksekunde unterdrückt. In den folgenden Zeilen wird Ihnen auch schon der Eintrag DEVICE=HIMEM.SYS begegnen, der mit dem Parameter /TESTMEM:OFF versehen werden sollte, was den sonst fälligen und im Normalfall überflüssigen Speichertest umgeht.
In der Datei AUTOEXEC.BAT sollte möglichst weit vorne der Plattencache SmartDrive (SMARTDRV.EXE) gestartet werden, da alle weiteren Programme und Treiber von dem beschleunigten Plattenzugriff profitieren. Wichtig ist hierbei, daß noch vor SmartDrive der CD-ROM-Treiber MSCDEX.EXE gestartet wird, da sonst kein CD-ROM-Cache eingerichtet werden kann.
Stören Sie sich an den Bildschirmausgaben, tragen Sie noch den Befehl @ECHO OFF ein, der die Meldungen der geladenen Programme und Treiber zum größten Teil unterdrückt. Schließlich sorgen auch Einträge mit vorangestelltem REM für eine Verzögerung, von wirklich überflüssigen Einträgen in CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sollten Sie sich daher trennen.

Tuning für Festplatte und CD-ROM

Auch wenn Sie nur über 4 MByte Hauptspeicher verfügen, ist das Einrichten eines Festplatten-Caches wie SmartDrive ein Muß. Selbst ein Cache von 256 KByte macht sich bei Zugriffen auf die Festplatte schon positiv bemerkbar, sinnvoller sind jedoch Werte von 512 KByte bis hin zu 2 MByte. Ein größerer Cache macht kaum Sinn, da dann zu viel Rechenzeit zur Verwaltung der Cache-Einträge verwendet wird. SmartDrive ist als universeller Cache für Festplatte und CD-ROM-Laufwerk vollkommen ausreichend. Programme wie Norton SpeedDrive von Symantec bringen nur noch geringe Vorteile in puncto Performance, der Kaufpreis von rund DM 100,- wird vor allem durch höheren Komfort gerechtfertigt.
Damit SmartDrive auch CD-ROM-Laufwerke unterstützt, muß der Treiber MSCDEX aufgerufen werden, bevor (!) SmartDrive geladen wird. Außerdem benötigen Sie eine DOS-Version größer 5.0 und sollten die aktuelle Version 2.23 von MSCDEX verwenden. Setzen Sie die Anzahl der MSCDEX-Datenpuffer mit dem Parameter /Mx auf einen möglichst kleinen Wert, zwei oder vier Puffer sind ausreichend. Andernfalls werden die Daten gleich durch zwei Caches, nämlich SmartDrive und MSCDEX, gespeichert, was kostbare CPU-Zeit verschlingt, aber keinen Performance-Gewinn bringt.
Der hardwarenahe CD-ROM-Treiber, der in der Datei CONFIG.SYS installiert wird, kann bei vielen Herstellern für DMA-

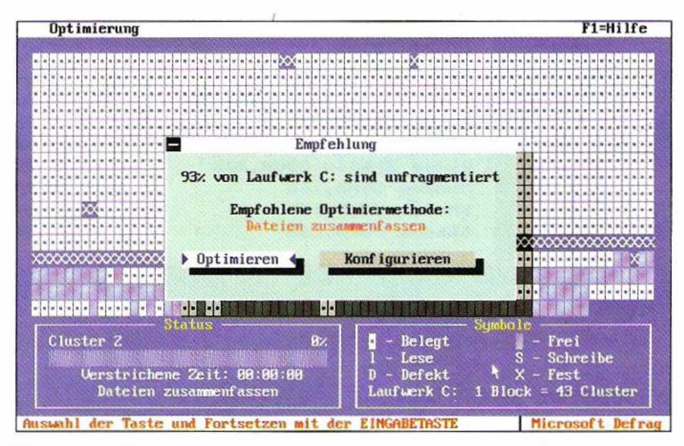


-Tips für Ihren PC

Transfer oder Software-Polling eingerichtet werden. Um den Prozessor von der undankbaren Aufgabe des Datentransfers von CD zum Hauptspeicher zu entlasten, sollten Sie immer den DMA-Transfer wählen. Empfehlenswert ist es, hierbei eine möglichst große Anzahl von Puffern anzugeben, die zudem in den Erweiterungsspeicher gelegt werden sollten. Somit läßt sich beispielsweise das unangenehme Ruckeln beim Abspielen von Videoclips von CD fast vollständig ausschalten.

Mehr Geschwindigkeit holen Sie aus Ihrer Festplatte heraus, wenn Sie diese regelmäßig defragmentieren. Hierfür liefert MS-DOS bereits ein entsprechendes Tool mit, das durch Eingabe von DEFRAG aufgerufen wird. Dateien, die auf physikalisch weit auseinanderliegenden Sektoren gespeichert sind, werden hiermit auf physikalisch hintereinander liegenden Sektoren umsortiert - dies verringert die Zugriffszeiten enorm. Daneben sind auch kommerzielle Defragmentierer wie Norton Speeddisk oder PC Tools Compress verfügbar, die weitere Funktionen bieten. Dazu gehören insbesondere Optimierungsmodi, die nur einen Bruchteil der Zeit einer Komplettoptimierung benötigen, aber dennoch am Ende einen deutlichen Geschwindigkeitsgewinn mit sich bringen.

Zur Beschleunigung von Schreibzugriffen aktivieren Sie die Write-Cache-Funktion von SmartDrive. Hierbei sammelt SmartDrive die zu schreibenden Daten erst einmal und wartet einen Moment mit niedrigerer Systembelastung ab, um dann die Schreibvorgänge an einem Stück zu erledigen. Durch den Aufruf von SMARTDRV C+ wird der Write-Cache für Laufwerk C: aktiviert, durch SMARTDRV C wird der Write-Coche wieder abgeschaltet. Das Verfahren bringt zwar gerade beim Kopieren von vielen Dateien enorme Geschwindigkeitsvorteile, hat jedoch auch seine Gefahren: Stürzt der Rechner ab oder drücken Sie Reset, bevor die Daten aus dem Cache auf die Platte geschrieben wurden, sind diese verloren. Die Wahrscheinlichkeit, daß jedoch gerade während dieser wenigen Sekunden ein Absturz auftritt, ist aber nicht größer als die, daß der Rechner kurz vorher oder nachher abstürzt - und dann auch ohne Write-Cache Daten verliert.



Hier sehen Sie eine stark unfragmentierte Festplatte: das verlangsamt nicht nur den Zugriff, sondern verkürzt auch die Lebensdauer!

Tuning am Chipsatz

Über das BIOS des PC läßt sich unter Umständen eine ordentliche Geschwindigkeitssteigerung erreichen, sofern der Hersteller das System nicht schon optimal konfiguriert hat. Vor jeder Parameteränderung im BIOS sollten Sie jedoch die Standardwerte notieren und - auch wenn dies die Prozedur in die Länge zieht - immer nur eine Änderung auf einmal vornehmen.

In den meisten Fällen gelangen Sie in das BIOS, indem Sie beim Booten die Taste Entf (Delete) drücken. Jedoch sind, je nach BIOS-Hersteller, auch andere Tasten wie Alt-Strg-S oder F1 möglich. Wird die zum BIOS-Eintritt benötigte Taste nicht angezeigt, ziehen Sie vor dem Einschalten des Rechners die Tastatur ab und warten auf eine Fehlermeldung. Anschließend verbinden Sie die Tastatur wieder mit dem Rechner und sollten nach einem weiteren Tastendruck direkt im BIOS landen.

Je nach BIOS können die Bezeichnungen der folgenden Optionen geringfügig variieren, wir haben uns jedoch überwiegend an die im BIOS von American Megatrends verwandten Ausdrücke gehalten. Zunächst läßt sich durch eine Reihe von Einstellungen die Zeitspanne verkürzen, die für das Booten benötigt wird. Schalten Sie hierfür „Floppy Drive Seek" aus

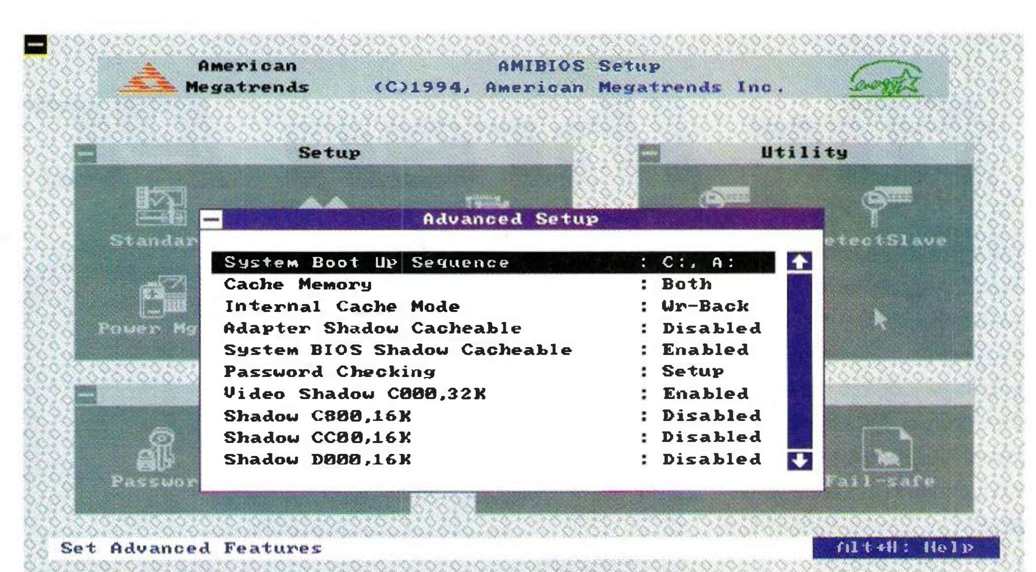
```
Microsoft SMARTDrive, Festplatten-Cache-Programm, Version 5.0
Copyright 1991,1993 Microsoft Corp.

Größe des Cache:  2.097.152 Byte
Größe des Cache während der Ausführung von Windows:  2.097.152 Byte

                Festplatten-Cache-Status
Laufwerk   Lese-Cache   Schreib-Cache   Pufferung
------------------------------------------------
  A:           ja           nein          nein
  C:           ja            ja           nein
  D:           ja           nein          nein
  E:           ja           nein          nein
Write-Behind-Daten werden vor dem Erscheinen der
Eingabeaufforderung geliefert.


Geben Sie "smartdrv /?" zur Anzeige der Hilfe ein.
```

SmartDrive sollten Sie unbedingt richtig konfigurieren, damit Ihr System optimal läuft. Wichtig für CD-ROM-Besitzer: SmartDrive muß nach den CD-ROM-Treibern geladen werden, um aktiviert zu werden!

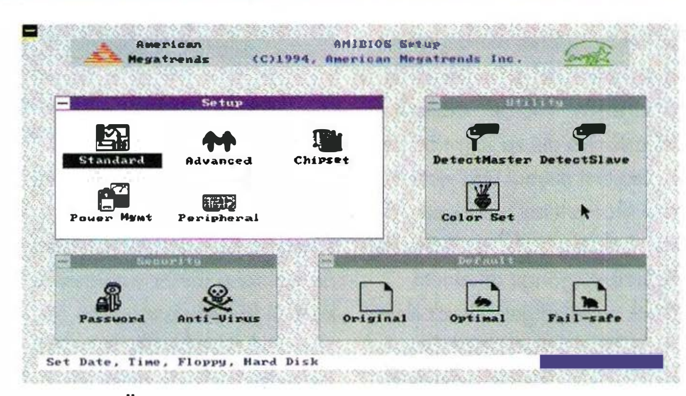


Lange Bootzeiten müssen nicht sein! Wenn Sie im BIOS die „Boot Up Sequence" verändern, sparen Sie gute zwei bis drei Sekunden.

(disabled) und „System Boot Up Sequence" auf „C:, A:" oder nur auf „C:". Dies erspart Ihnen die Zeit, die für die Suche nach einer Bootdiskette benötigt wird, und schützt Sie zudem zuverlässig vor Bootsektorviren. Ebenfalls ausschalten können Sie den „Above 1 MB Memory Test", eine zeitraubende Testroutine, die je nach Speicherausbau mehrere Sekunden benötigt.

Eine Reihe von Grundparametern sollten Sie als nächstes überprüfen. „External Cache Memory" und „Internal Cache Memory", also der Second-Level-Cache auf der Hauptplatine sowie der interne Prozessorcache, sollten - soweit vorhanden - immer aktiviert sein. „Boot Up System Speed", eine Art softwaremäßiger Turboschalter, gehört auf „High", damit der Prozessor mit voller Geschwindigkeit fahren kann. Der Trick mit dem ROM-Shadow sorgt ebenfalls für eine spürbare Beschleunigung: Hierbei wird der ROM-Bereich, auf den der Prozessor nur relativ langsam zugreifen kann, in den schnelleren RAM-Bereich eingeblendet.

Zwei BIOS-Einträge sind hier wichtig: Einmal „Video ROM Shadow C000" für den Grafikspeicher und „BIOS ROM Shadow" für das eigentliche BIOS. Stellen Sie beide Einträge auf „Enabled", gehen Ihnen zwar jeweils 32 KByte im Upper Memory verloren, dafür winkt jedoch ein satter Performancegewinn.



Wichtig bei Änderungen im BIOS: schreiben Sie sich immer alle alten Werte auf, damit Sie die neuen Einstellungen jederzeit rückgängig machen können.

Zu den noch relativ unkritischen Optionen gehört auch der „Hidden Refresh", das sich in den erweiterten BIOS-Funktionen befindet. Hiermit schalten Sie die in den DRAMs implementierte Refresh-Logik ein, die dafür sorgt, daß der Speicher nicht seine Daten verliert. Andernfalls übernimmt der Chipsatz der Hauptplatine diese Aufgabe, was für eine höhere Systembelastung sorgt.

Die folgenden BIOS-Funktionen dagegen steuern sehr hardwarenahe Einstellungen und können bei falscher Anwendung zu instabilen Systemen und Datenverlusten auf der Festplatte führen. Sofern Sie die möglichen Auswirkungen auf Ihren PC nicht ganz verstanden haben, überlassen Sie die Konfiguration besser einem Fachmann: Bei der Menge von Grafikdaten, die bei den heutigen Spielen über den Bus gehen, bringt natürlich eine Erhöhung des Bus-Taktes eine nicht unerhebliche Steigerung der Grafikperformance. Einige BIOS-Varianten bieten daher die Möglichkeit, über „Bus Clock Frequency Select" den normalerweise mit rund 8 MHz laufenden ISA-Bus zu beschleunigen. Die Taktfrequenz berechnet das BIOS anhand der externen CPU-Frequenz: Bei einem DX2/66, der extern mit 33 MHz läuft, ist normalerweise 1/4 eingestellt, was umgerechnet 8,33 MHz ergibt. Stellen Sie den Wert auf 1/3 des CPU-Taktes, läuft der Bus schon mit 11 MHz. Ganz ohne Nebeneffekte bleibt diese Tuningmaßnahme jedoch nicht: Grafikkarten bringen zwar mehr Leistung, erreichen dadurch aber auch höhere Betriebstemperaturen, was sich wiederum negativ auf ihre Lebensdauer auswirken kann. Direkt von der Taktfrequenz abhängig ist auch der DMA-Transfer von Saundkarten: Wird also ein höherer Takt als die standardmäßigen 8,33 MHz eingestellt, können WAV-Dateien oder digitale Klangeffekte plötzlich unnatürlich hoch klingen.

Ebenfalls eine riskante Sache ist der „IDE Block Mode Transfer", der jedoch - sofern er auf Ihrem System funktioniert - eine bis zu zehnprozentige Steigerung der Festplattenperformance bringen kann. Anstatt von der Festplatte immer nur einen Sektor nach dem anderen zu lesen, werden beim Block Mode Transfer gleich mehrere Sektoren an einem Stück übertragen.

Besonders der Hersteller Award bietet in seinem BIOS noch zahlreiche weitere Möglichkeiten, um RAM-Zugriffe und I/O-Waitstates zu manipulieren. Die über die Auto-Configuration eingestellten Werte sollten Sie beibehalten, lediglich bei den Waitstate-Optionen für das DRAM, meist mit „DRAM Read WS" oder „DRAM Write WS" abgekürzt, läßt sich durch kleinere Werte noch etwas mehr Geschwindigkeit herauskitzeln.

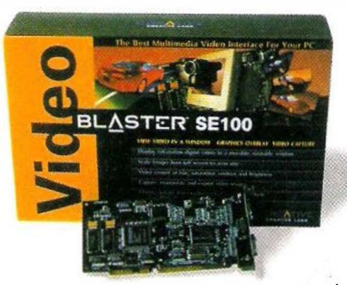
Besitzen Sie schließlich einen Pentium oder einen 486er, der mit der Aufschrift &EW versehen ist und in diesem Jahr produziert wurde, sollte der interne Prozessorcache auf die Write-Back-Option anstelle von Write-Through konfiguriert werden. Dies funktionert dann ähnlich dem Write-Cache von SmartDrive, d. h. die Daten aus dem CPU-Cache werden in einem Moment mit niedriger Systembelastung in den Hauptspeicher zurückgeschrieben.

Christian Späthe ■

Video Blaster SE 100

Fernsehbilder unter Windows

Empfehlung der Redaktion AWARD PC Games 9/95



Eine Videokarte für den kleinen Geldbeutel präsentiert Creative Labs mit der Video Bloster SE 100. Wesentliches Einsatzgebiet ist das Speichern von Einzelbildern sowie ein Einblenden eines Videobildes direkt unter Windows. Video- oder Fernsehbilder lassen sich somit in einem skalierbaren Fenster darstellen und mit Titeln versehen. Ausgestattet mit interessanter Software wie HSC Digital Morph, Aldus PhotoStyler SE und Asymetrix Digital Video Producer, kostet die Karte DM 449,-.

Info: Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Tel. (089) 99 28 71-0

I-Way News

Gedrucktes ist tot - digitale Zeitschriften sind der Trend. Aus Deutschland stammt das wöchentliche News-Magazin I-Way News, das (erfreulicherweise auch wirklich deutschsprachig) über die aktuellen Neuigkeiten rund um den Computer berichtet. Abrufbar ist die Zeitschrift unter http://www.iway.de.



Aus dem Testlabor: Fujitsu ICL PC-TV

PC oder Fernseher - das ist hier die Frage. Der obere Teil dieses Geräts besteht aus einem herkömmlichen Fernseher mit einer Bilddiagonale, die etwa der eines 14-Zoll-Bildschirmes entspricht. Seitlich angebrachte Lautsprecher, Antennen-, Scart- und Audio-Buchsen an der Rückseite lassen keinen Unterschied zu einem herkömmlichen Fernseher erkennen. Darunter finden Sie einen vollwertigen PC: Hier ist ein waschechter DX/2-66 mit 256 KByte Cache, 4 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-Drive, Sound- und Grafikkarte enthalten. Um Platz zu sparen, wurde in die Tastatur gleich ein Trackball integriert, außerdem können der Rechner, CD-Spieler und Fernseher auch über die Fernbedienung gesteuert werden. Mit dieser schalten Sie zwischen Rechner und TV um, beides gleichzeitig geht leider nicht. Dafür können Sie unter Windows im Hintergrund Videotext empfangen und zwischenspeichern. Erweiterbar ist der Rechner über einen Local-Bus- und zwei 16 Bit-ISA-Slots.

Zum Preis von DM 2.999,- ist der PC-TV eine überzeugende und im Vergleich zu ähnlichen Geräten recht preiswerte Kombi-Lösung, deren einziger Schwachpunkt in der eher mäßigen Bildqualität liegt, die sich zwar nicht beim Fernsehen oder beim Spielen unter DOS, dafür aber unter Windows bemerkbar macht.

Info: ICL PC GmbH, Peter-Sonder-Straße 43, 55252 Mainz-Castel, Tel. (06134) 7267-0

MiroVideo 20 SD

Grafik- und MPEG-Beschleuniger

Moderne Grafikkarten bieten heute praktisch zum Nulltarif die Möglichkeit zum Abspielen von Video CDs - einzige Voraussetzung ist ein leistungsfähiger Rechner mit Pentium-Prozessor. So auch bei der MiroVideo 20 SD, einer PCI-Grafikkarte, die mit dem leistungsfähigen Multimedia-Beschleuniger Vision 868 von S3 bestückt ist. Zwei MByte DRAM ermöglichen bei einer Auflösung von 800 x 600 Punkten eine TrueColor-Darstellung, wobei die Bildwiederholfrequenzen durchgehend im „grünen" Bereich von wenigstens 70 Hz liegen. Unter Windows wird ein Kontrollfeld zur Einstellung der Bildlage sowie mit Xing-CD ein softwaremäßiger MPEG-Player mitgeliefert. Der Preis beträgt DM 449,-.

Info: Miro Computer Products AG, Carl-Miele-Straße 4, 38112 Braunschweig, Tel. (0531) 21130

VH-1 Deutschland

Der Musiksender VH-1 Deutschland, derzeit nur über Satellit zu empfangen, bietet im Internet aktuelle Informationen aus der Musikszene. Daneben sind CD-Kritiken und aktuelle Charts abzurufen. Die Internet-Adresse lautet: http://www.vh1.de





Bruce Springsteen dreht Video in Berlin

Bruce Springsteen kommt in geheimer Mission nach Deutschland. Nach Angaben seiner Plattenfirma will er an diesem Wochenende in Berlin sein neues Video drehen. Der genaue Ort für die Aufnahmen steht noch nicht fest.

INFO LOUNGE NEWS GALERIE NETZWELT GIGS RICHTERSKALA CHARTS

Media Vision MV 6200 SE

Komplettpaket für Multimedia

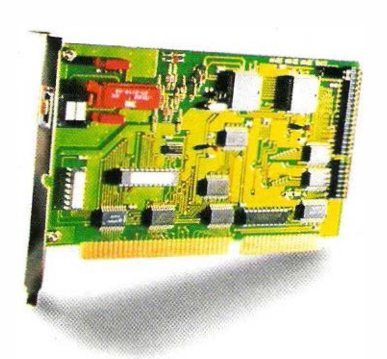


Als erster Anbieter stellt Media Vision ein Multimedia-Upgrade-Kit vor, das mit einem 6x-CD-ROM-Laufwerk ausgestattet ist. Für den guten Ton sorgt die Soundkarte Pro Audio Wavetable 200, die über einen integrierten ICS Wavefront-Synthesizer verfügt. Weiterhin sind fünf CD-Titel, zwei Aktivlautsprecher sowie ein Installationsvideo enthalten. Der Preis liegt bei DM 949,-.

Info: Media Vision GmbH, Keltenring 12, 82041 Oberhaching, Tel. (089) 6 13 81-300

Teles 16bit ISDN

Digitale Kommunikation



Zur Datenübertragung per ISDN benötigt der PC eine entsprechende Steckkarte. Eine solche bietet Connect Service Riedlbauer in Verbindung mit einem ISDN-Neuanschluß jetzt für DM 99,- an. Die passive 16 Bit-Karte vom Hersteller Teles wird mit umfangreicher Software für DOS und Windows geliefert, mit der auch Faxübertragungen nach G3-Standard möglich sind. Ohne ISDN-Anschluß kostet die Karte DM 299,-.

Info: Connect Service Riedlbauer GmbH, Bischofstraße 89, 47809 Krefeld-Oppum, Tel. (02151) 554-100, Fax (02151) 554-550

Vobis Highscreen SkyCase

Schraubenzieherfreie Zone

Mit dem praktischen Gehäuse von Vobis, das sich hochkant als Minitower oder liegend als Desktop-Gehäuse verwenden läßt, hat die lästige Fummelei mit dem Schraubenzieher beim Einbau von Steckkarten ein Ende: Über einen patentierten Schnappverschluß werden die Karten fixiert, und auch das Gehäuse kann ohne Werkzeug mit zwei Handgriffen geöffnet werden. In der Grundausstattung wird der Rechner mit einem 90 MHz-Pentium, 8 MByte RAM, einer PCI-Grafikkarte sowie Windows 95 - sobald verfügbar - ausgeliefert. Die Garantiedauer beträgt drei Jahre, Preise und weitere Details erfahren Sie bei Vobis.

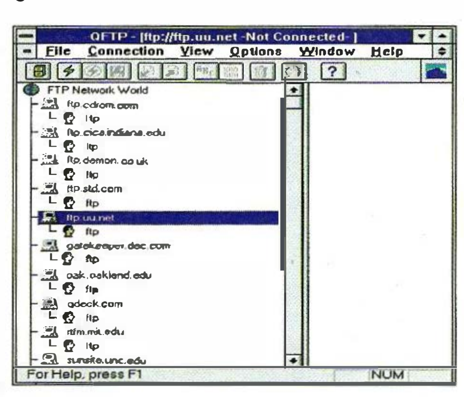


Info: Vobis AG, Carlo-Schmid-Straße 12, 52146 Würselen, Tel. (02405) 44 40, Fax (02405) 44 44 00

Quarterdeck InternetSuite

Komplettpaket zum Surfen

Die für einen Internet-Zugriff nötigen Programme bietet Quarterdeck, bekannt durch den Speichermanager QEMM, mit der InternetSuite an. Wichtigstes Tool hierbei ist natürlich der WWW-Browser Quarterdeck Mosaic, der bereits über eine integrierte SLIP- oder PPP-Unterstützung für Windows verfügt. Das Message Centre übernimmt die Verwaltung von E-Mails und Newsgroups und mit QTERM sowie QFTP können innerhalb des Nets recht einfach Dateien verschickt werden. Der Preis wird voraussichtlich bei DM 199,- liegen.



Info: Quarterdeck Office Systems GmbH, Fritz-Vomfelde-Straße 10, 40547 Düsseldorf, Tel. (0211) 59 79 00

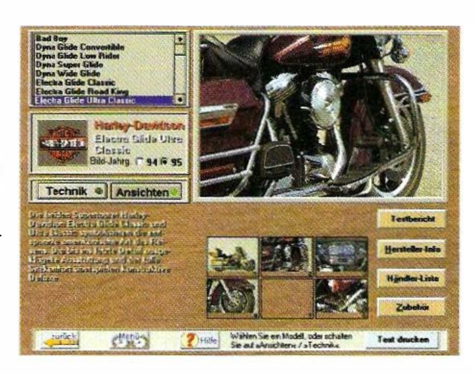
Kurzmeldungen

Blumen vom Bäcker? Bratwurst aus dem Baumarkt?: Das ist natürlich Unfug. Wahr ist hingegen, daß die Deutsche Post AG in über 150 Postämtern testweise Software anbieten will, darunter so bekannte Produkte wie WinFax Lite und Quicken. +++ **Zur Sicherheit:** Sony bietet die mit Trinitron-Röhre ausgestatteten Monitore Multiscan 15sf und 17sf nun in einer strahlungsarmen Version nach TCO 92 an. +++ **Der reichste Mann der Welt:** Wie das amerikanische Wirtschaftsmagazin !Forbes herausfand, geht dieser Titel wieder einmal an Microsoft-Gründer Bill Gates. Geschätztes Gesamtvermögen: 12,9 Milliarden Dollar. +++ **Internet und BTX:** Telekom Online ist ein Komplettpaket von 1&1, das neben einem Modem mit 14.400 bps das Betriebssystem OS/2 sowie Software für Internet- und BTX-Zugang beinhaltet. Direkt von BTX aus haben Sie damit Zugriff auf das Internet, der Preis beträgt DM 249,-. +++ **Monitor mit TV:** Nokia will im August einen 17 Zoll-Monitor auf den Markt bringen, der über einen integrierten TV-Empfänger verfügt. +++ **PC und Fernseher mit MPEG:** Zum happigen Preis von rund DM 4.500,- stellt Siemens-Nixdorf eine Multimedia-Komplettlösung vor. Abspielen von MPEG-Videos, TV-Empfang, Fax-Modem und ein DX-2/66 sind die wesentlichen Features. +++ **Alles neu:** Terratec hat die Platine der Soundkarte Maestro komplett überarbeitet. Ziel war eine weitere Verbesserung des Rauschabstandes.



Moto Disc 2

Vollgas



Wer sich beim bekannten LucasArts-Adventure mit dem Motorrad-Virus infiziert hat, bekommt mit der Scheibe Moto Disc 2 die perfekte Hilfe zur Auswahl seiner Traummaschine. Schon bei der Erstauflage konnte Moto Disc durch das umfangreiche Bildmaterial und die detaillierte Beschreibung einer Vielzahl von Motorrädern überzeugen. Die Neuauflage bietet neben den 95er Modellen gleich eine ganze Reihe neuer Funktionen. In Verbindung mit Anbietern von Zubehörteilen konnten ganze Ersatzteillisten mit Preisangaben selbst für ältere Bikes aufgenommen werden. Rund 3.000 Händleradressen und über 1.000 Motorräder machen auch Moto Disc 2 wieder zum absoluten Top-Hit, zumal der Preis bei nur DM 49,- liegt.



Info: Erwin Simon Verlag, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel. (0731) 94 66 60

Aladin und die Wunderlampe

Geschichten aus der Geisterwelt



Daß man alte Blechkannen nicht vorzeitig zum Recycling geben soll, wußten schon die Märchenerzähler im Orient vor über 2.000 Jahren. Wer keine Lust hat, seinen Kindern diese ollen Geschichten wieder und wieder einzutrichtern, kann stattdessen diese durchaus passable CD in PC oder CD-Player legen. Ein Multimedia-Feuerwerk erwartet Sie jedoch nicht: Standbilder unter Windows, vorgelesene Texte und kurze Videosequenzen einer Märchenerzählerin sollten jedoch für die weniger anspruchsvolle Zielgruppe unter zehn Jahren ausreichen. Als reines Hörspiel schneidet die DM 49,- teure Scheibe mit Audio-Track ebenfalls gut ab, da die Sprecherin ihr Handwerk gut beherrscht.

Info: Direct Media GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

Die Weiße Rose

Gegen das Vergessen



Ein anspruchsvolles Werk präsentiert der Systhema Verlag mit dieser Produktion über den deutschen Widerstand gegen das Naziregime während des Zweiten Weltkrieges. Die Arbeit der Bewegung „Die Weiße Rose" wird in rund 500 Bildern und vier Stunden Tonaufnahmen eindrucksvoll dokumentiert, zur reinen Unterhaltung ist diese Thematik natürlich weniger geeignet. Die DM 98,- sind für diese deutschsprachige CD-ROM insgesamt gut angelegt.

Info: Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, Tel. (089) 323 90 30

Dornröschen

Unkraut vergeht nicht



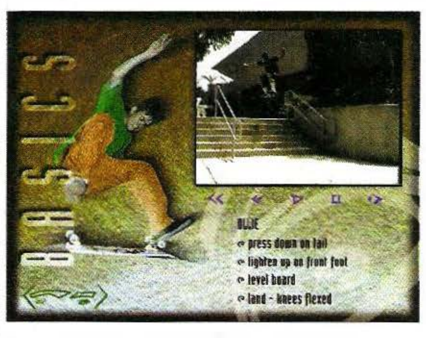
Die Geschichte von einem jahrelangen Schönheitsschlaf, der jäh durch den Kuß eines blaublütigen Jünglings unterbrochen wird, erzählt diese Märchen-CD. Während die exzellente Sprachausgabe als Audio-Track nur in Deutsch vorliegt, können die Beschreibungen zu den einzelnen Szenen, die ohne Animationen auskommen, in deutscher oder türkischer Sprache ausgegeben werden. Für DM 49,- eine zwar unspektakuläre, aber nette Scheibe, um die kleinen Rabauken mal wieder eine Weile zu beschäftigen.

Info: Direct Media GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

Ride

Bretter, die die Welt bedeuten

Nach der Devise „Skate or Die" - Lebenseinstellung und Grundprinzip aller Skater - zeigen auf dieser Scheibe einige US-Cracks eindrucksvoll, was sich mit einem rollenden Brett so alles anstellen läßt. Für potentielle Selbstmörder werden die Tricks dann nochmals in Zeitlupe und in bestem California-Dialekt erläutert - gute Englischkenntnisse sollten Sie also schon mitbringen. Zum Preis von DM 89,- bekommen Sie zwar noch fünf Audio-Tracks, aber insgesamt nicht sehr tiefgehende Informationen geboten.



Info: Direct Media GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

Shareware für OS/2

■ OS/2 Warp Shareware (Kelly Data/Tewi, DM 39,-)
Wie schon dem Namen zu entnehmen, gibt's hier reichlich Shareware für OS/2, dazu die Vollversion der Textverarbeitung StarWriter 2.0 Compact.

■ Megastorm OS/2 Edition (Starcom, DM 39,-)
Auf zwei CDs wird neben deutsch- und englischsprachiger Shareware auch eine auf 45 Tage limitierte Testversion von OS/2 Warp angeboten.

■ Warp Mix für OS/2 (DigiPro, jeweils DM 29,-)
Unter dem Titel Warp Mix bietet DigiPro zwei Shareware-Sammlungen an, die thematisch nach Utilities, Anwendungen, Spielen und Multimedia gegliedert sind.

■ OS/2 Spiele (Kelly Data/Tewi, DM 49,-)
Über 100 unter OS/2 direkt lauffähige Spiele, darunter eine Vollversion von SimCity für OS/2.

Planetary Taxi

Interplanetarischer Personennahverkehr



„Taxi! Einmal zum Jupiter bitte". Mit solch ungewohnlichen Aufträgen bekommen Sie es bei dieser englischsprachigen Lern-CD zu tun, die spielerisch den Aufbau unseres Sonnensystems beschreibt. Zu allen Planeten stehen umfangreiche Informationen, Bilder und kurze Videoclips bereit, die als Grundlage für den spielerischen Teil der CD dienen. Ihre Fahrgäste haben nämlich recht ungewöhnliche Wünsche: Der eine möchte zu einem Planeten mit möglichst viel Wasser, der andere sucht für eine Kletterpartie einen Planeten mit den höchsten Bergen im Sonnensystem. Und als Taxifahrer sollten Sie sich schließlich in Ihrem Revier auskennen. Die auf PC und Mac lauffähige Scheibe ist mit DM 69,- nicht übermäßig teuer und grafisch recht passabel gestaltet, jedoch komplett in Englisch gehalten.

Info: Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, Tel. (089) 323 90 30

Neue Video CDs

Achtung: Zum Betrachten der folgenden Video CDs und MPEG-Videos benötigen Sie eine entsprechende MPEG-Abspielkarte.



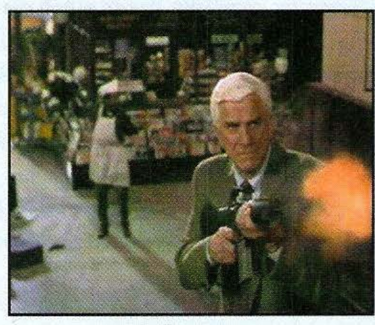
ZyxDance Hits II
(Zyx Music, DM 49,90)
Auf zwei Video-CDs sind insgesamt 16 Dance-Hits von Interpreten wie Rednex, Two Cowboys, Technotronic, Whigfield oder Mo-Do enthalten. Musikalisch eher weniger anspruchsvoll, aber dafür in guter Bildqualität dank MPEG.



Das Kartell
(Creative Disc, DM 49,95)
Harrison Ford als CIA-Agent Jack Ryan gerät im Kampf gegen südamerikanische Drogenbarone zwischen die Fronten - Freund und Feind sind am Ende nicht mehr zu unterscheiden.



Die nackte Kanone 33 1/3
(Creative Disc, DM 49,95)
Gags am laufenden Meter, dazu Schauplätze, die zumeist aus anderen Kinohits entliehen wurden, sorgen für 82 heitere Minuten.





Star Trek - The Motion Picture
(Creative Disc, DM 49,95)
Für viele Trekkies besitzt der erste Star Trek Movie noch den höchsten Kultfaktor - jetzt endlich auch auf Video CD.

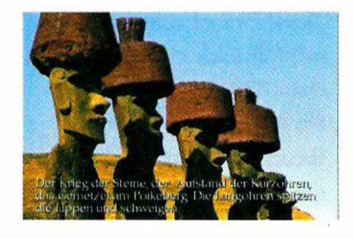


Thelma & Louise
(Creative Disc, DM 39,95)
Der Kult-Roadmovie mit Geena Davis und Susan Sarandon, in Szene gesetzt von Regisseur Ridley Scott (Blade Runner, Alien).

Bezugsquellen Video CDs: Creative Disc, Taulerstraße 14, 81739 München, Tel. (089) 60 12 373 oder in Kaufhäusern und Media-Märkten.

Südsee-Indianer

Künstlerisch wertvoll


Der Krieg der Steine, der Aufstand der Kurzohren, das Gemetzel am Poikeberg. Die Langohren spitzen die Lippen und schweigen.

„Auf den Spuren der Maori" lautet der Untertitel dieser CD, die zumindest in optischer und akustischer Hinsicht einen erstklassigen Eindruck hinterläßt. Erzählt werden Geschichten vom Volk der Maori, der Entdeckung der Inseln durch die Kolonialmächte und den riesigen Steingötzen auf der Osterinsel. Die eigentliche Präsentation geht dann jedoch als ausgemachte Schlaftablette durch. Um Kritikern von vorneherein den Wind aus den Segeln zu nehmen, bezeichnet der Hersteller seine CD als einen CD-ROM-Movie. Anstatt also wie gewohnt sich von Bild zu Bild zu klicken, können Sie sich alternativ auch vor den PC setzen und einfach so lange auf den Monitor schauen, bis Sie eingenickt sind. Wem der thematisch hierzu passende Kinofilm Rapa Nui - ein musikalisches und optisches Meisterwerk - schon gefallen hat, sollte sich diese auf PC und Mac laufende Scheibe einmal ansehen - zumal der Preis mit DM 49,80 durchaus moderat ausfällt.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

Reiseführer Venedig

Venedig, wie es sinkt und lacht



Zusammen mit Dumont ist dieser Reiseführer zu Venedig entstanden. Neben dem üblichen historischen Hintergrund zu Stadt und Einwohnern gibt es Tips zu den wichtigsten Sehenswürdigkeiten, Restaurants und Cafés, einen Sprachführer, ein Quiz und auch Vorschläge für komplette Touren durch die Stadt. Möchten Sie auf den Wasserwegen etwas herumgondeln, erhalten Sie sogar Tips zum Feilschen um einen günstigeren Mietpreis. Leider wird das Bildmaterial dem hohen inhaltlichen Standard der CD nicht gerecht: Es ist teilweise unscharf und hinterläßt irgendwie den Eindruck, auf einer Urlaubsreise mit Hund, Kindern und Schwiegereltern vor zehn Jahren entstanden zu sein. Bei einem Preis von DM 79,- kann man gerade noch darüber hinwegsehen.

Info: Navigo Multimedia GmbH, Frankfurter Ring 213, 80807 München, Tel. (089) 3 24 66 20-0

CNN Newsroom Global View

Multimedialer Katastrophen-Tourismus

Für den Nachrichtenfetischisten, der im Fernsehen neben Tagesschau und Heute Journal auch n-tv und CNN regelmäßig konsumiert, hat der führende US-Nachrichtensender jetzt eine umfangreiche Informations-CD herausgebracht. Diese beschreibt einige der wichtigsten weltpolitischen Ereignisse der vergangenen zwei bis drei Jahre. Verbraten werden dabei rund 40 Minuten CNN-Bildmaterial sowie 2.000 begleitende Artikel. Interessanter ist da schon der Informationsteil, der über fast alle Länder der Erde detaillierte statistische Angaben über Bevölkerung, Wirtschaft und Militär enthält, die auch direkt miteinander verglichen werden können. Eine Weltkarte mit mehreren Vergrößerungsstufen gibt auch dem geografisch weniger bewanderten Weltreisenden den nötigen Durchblick. Obwohl die grafische Aufmachung insgesamt eher schlicht ausgefallen ist, überzeugt die Scheibe durch detaillierte Informationen und die Intensität des CNN-Bildmaterials. Für DM 39,- ein interessantes Nachschlagewerk, das Sie sich nicht entgehen lassen sollten.



Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

Schönheit der Geometrie



Erotische Formen

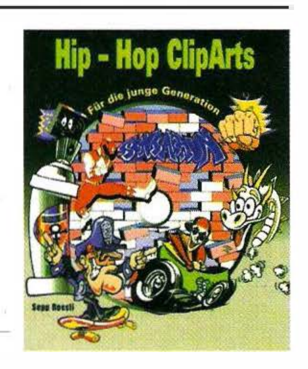
Kurvenreiche Anblicke erwarten Sie auf dieser garantiert jugendfreien Scheibe. Statt nackter Körperteile gibt es pure Geometrie: Fraktale Grafiken, Raytracing und viel mathematisches Hintergrundwissen. Wen schon beim Gedanken an diese Thematik heftige Gähnanfälle überkommen, der sollte gar nicht erst auf die Idee kommen, die CD ins Laufwerk zu schieben: Eine total dilettantische Aufmachung paart sich hier mit Grafikdemos, die teilweise in niedriger DOS-Auflösung ablaufen. Nicht zu vergessen die zahlreichen Buchvorstellungen, die auf die weiteren (geistigen) Ergüsse des gleichen Autors hinweisen. Mit DM 69,90 eine ziemlich abgeschlaffte Multimediaproduktion.

Info: Direct Media GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

Hip-Hop ClipArts

Hopp-Hopp in die Tonne

Eine abenteuerliche Mischung von Audio-CD und Clip-Art-Sammlung versucht Markt & Technik mit den Hip-Hop ClipArts an den Mann bzw. die Frau zu bringen. Auf der einen CD malträtieren Rock'n'Roll-Songs von Bill Haley Gehör und Nerven, die nächste CD bietet sage und schreibe 180 Clip-Arts mit poppigen Grafiken. Auf ein Stück Software zur Verwaltung der Grafiken wurde großzügigerweise verzichtet - das Handbuch gibt dazu den nützlichen Tip, es doch mit Word, Excel oder Corel Draw zu versuchen. Eine reichlich peinliche Vorstellung, die zudem noch DM 39,80 kosten soll.



Info: Markt & Technik Buchverlag, Hans-Pinsel-Stra 9b, 85540 Haar, Tel. (089) 46 00 30

Neue Shareware-Sammlungen

■ **Windows-Tools 1 (Kelly Data/Tewi, DM 39,-)**
Eine Sammlung der beliebtesten Hilfsprogramme, die das Arbeiten unter Windows erleichtern sollen.

■ **Windows X-Tra 95 (Romware, DM 19,95)**
Mit nur 60 Programmen eine etwas magere Zusammenstellung von Windows-Applikationen und Spielen.

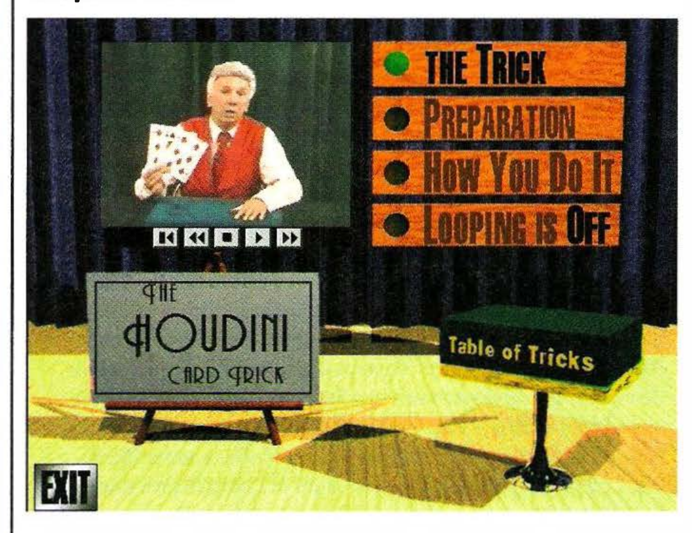
■ **Patchwork 2/3 95 (NBG, DM 49,-)**
Auf gleich zwei CDs gibt es hier Treiber für Drucker, Grafik- und Soundkarten, ein Update für Netware 3.x und 4.x und die neueste Version des OS/2-Servicepacks.

■ **Super Spiele (CDV, DM 29,95)**
Eine der umfangreichsten Shareware-CDs zum Thema Spiele: Rund 1.300 Programme für DOS, Windows und OS/2 sind auf nur einer Scheibe gespeichert.

■ **Games 95 (DigiPro, DM 14,80)**
Weniger umfangreich, dafür mit direkt von der CD startbaren Spielen ist der Sampler Games 95 ausgestattet.

World of Illusion

Kasperle-Theater



Eine der grausligsten Scheiben seit Erfindung der CD-ROM ist den Produzenten von World of Illusion gelungen. Tattergreise mit dem schauspielerischen Talent einer Kristiane Backer versuchen, sich als Copperfield-Verschnitt ihre Sozialhilfe aufzubessern. Schnarchige Tricks mit Karten, Münzen oder Seilen reißen nicht mal erst jetzt aufgewachte Ossies aus ihrem post-sozialistischen Fernsehsessel. Für die stümperhafte Sammlung von Videoclips verlangt der Hersteller zudem noch freche DM 79,-.

Info: Direct Media GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

Alle CDs wurden getestet auf einem DX2/66 VLB mit 16 MB RAM, DOS 6.2, SmartDrive für CD-ROM-Caching, WfW 3.11, Spea Showtime Plus Grafikkarte/MPEG-Player, Sound Blaster 16 ASP Soundkarte, Toshiba XM-5201 CD-ROM-Laufwerk.

Weitere Neuheiten auf einen Blick

■ **Take Five (Systema Verlag, DM 69,-)**
Entspannungsübungen mit dem PC. Meditative Klänge, stimmungsvolle Bilder und einfache Dehnungsübungen sollen Geist und Körper regenerieren helfen. Da fallen uns aber auf Anhieb bessere Dinge ein, als vor dem PC diese langweilige, englischsprachige CD anzuschauen ...

■ **Space Odyssey (Direct Media, DM 39,80)**
Die übliche Zusammenstellung von Bild- und Videomaterial, diesmal eben zum Thema Weltraum. Etwa so spannend wie bei Neumond denselbigen anzustarren.

■ **D-Info (Topware, DM 49,95)**
Das rote Tuch für alle Datenschützer: Auf nur einer CD-ROM sind Telefonnummern und Adressen von rund 30 Millionen Bundesbürgern gespeichert, dazu Such- und Abfragefunktionen ohne Mengenbeschränkung. Wie lange diese Scheibe noch verkauft werden darf?

■ **Tierisch gut (Data Becker, DM 29,80)**
Echt zum Wiehern: 101 Tiere gaben hier ihre Stimme ab, damit Ihr PC in Zukunft statt piepen auch grunzen kann. Ein Buschkino mit Tierstimmenquiz für Freunde von Pelz- und Federvieh.

■ **Jingle Parade (Data Becker, DM 29,80)**
Eine Sammlung von knapp 100 kurzen Melodien, die lizenzfrei für eigene Produktionen genutzt werden können. Außerdem können Sie damit viele Windows-Funktionen mit weiteren Klängen versehen. Hoher Nerv-Faktor, aber recht brauchbar.

■ **Music Machine, Vol. 1 (Schneider & Partner GmbH, DM 24,90)**
19 Videoclips mit dem zur Zeit aktuellen Disco-Trash zum Anhören und Anschauen unter Windows, dazu Unterhaltsames zu den Interpreten. Preiswert, aber lau. Da warten wir lieber auf eine MPEG-Version.

Parameter für Festplatte verloren

? Das CMOS-Setup hat die Parameter für meine Festplatte „vergessen". Da ich diese vorher nicht notiert hatte, kann ich nicht mehr auf die Platte zugreifen. Wie komme ich jetzt wieder an die richtigen Parameter für meine Festplatte?

(Wolfgang Kaiser, Stuttgart)

! Neuere BIOS-Versionen bieten hierfür mittlerweile eine Erkennung („Auto Detect"), mit der die Parameter der Platte automatisch ermittelt werden. Besitzen Sie noch ein älteres BIOS, das diese Funktion nicht unterstützt, sollten Sie zunächst versuchen, direkt vom Hersteller Hilfe zu bekommen. Eine eigene Hotline in Deutschland bieten beispielsweise die folgenden Firmen unter den jeweiligen Rufnummern an: Seagate (089) 1409332, Western Digital (089) 92200673 und Quantum (069) 95076726. Fujitsu hat für den Support eine eigene Mailbox unter (089) 32378223 eingerichtet. Daneben sind in CompuServe auch komplette Listen mit Festplattenparametern fast aller Hersteller zu finden. Dort liegt auch das Programm WHATIDE.COM (WHATID.ZIP), mit dem sich von IDE-Platten die Parameter auslesen lassen.

Haben Sie die Festplatte scheinbar erfolgreich wieder in das System eingebunden, sollten Sie dennoch vorsichtig sein: Auch mit leicht geänderten Parametern läuft die Festplatte scheinbar problemlos. Sofern diese Werte jedoch nicht mit den alten Einstellungen exakt identisch sind, können Datenverluste auftreten. Bevor Sie also mit Schreibzugriffen beginnen, starten Sie CHKDSK bzw. SCANDISK von DOS aus. Treten hier übermäßig viele Fehlermeldungen auf, die auf verlorene Sektoren hinweisen, sind die BIOS-Einstellungen höchstwahrscheinlich doch nicht korrekt eingegeben.

SCSI-Probleme

? Mit meiner Syquest-Wechselplatte, die über einen SCSI-Hostadapter von Adaptec betrieben wird, habe ich noch einige kleine Probleme. So wird der Treiber für die Wechselplatte manchmal bei einem Kaltstart nicht installiert, bei einem Warmstart funktioniert dies aber. Auch werden gleich zwei Laufwerksnamen beim Booten vergeben, wodurch sich die Laufwerksbezeichnung für das CD-ROM-Drive verschiebt. Dies ist besonders unangenehm, da das SyQuest-Laufwerk nur gelegentlich angeschlossen wird.

(Murat Keim, Dortmund)

! Der Effekt mit dem Kaltstart ist darauf zurückzuführen, daß der Rechner zu früh auf die Wechselplatte zugreift. Während der Initialisierungsphase vertragen es viele Laufwerke - darunter auch Festplatten - überhaupt nicht, wenn der SCSI-Controller sie schon anspricht. Sie können sich damit helfen, daß Sie im CMOS-Setup den Speichertest für den gesamten RAM-Bereich einschalten, was zu einer zusätzlichen zeitlichen Verzögerung führt, in der alle Platten hochfahren können.

Ein Reservieren von mehreren Laufwerksnamen für eine Wechselplatte macht schon Sinn, denn unter Umständen ist ein Medium mit mehr als einer Partition versehen. Wird beim Booten nur ein Laufwerk reserviert, können Sie auf die anderen Partitionen später nicht zugreifen. Sie können aber auch den SCSI-Treiber direkt konfigurieren, so daß nur ein Laufwerksbuchstabe vergeben wird. Bei der Adaptec-Software funktioniert dies über den Parameter /Rn. In der Praxis sieht das wie folgt aus: Device=Aspidisk.sys /R1 reserviert demnach nur einen Laufwerksbuchstaben für eine SCSI-Platte.

Leserfragen

Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



COMMAND.COM gelöscht

? Beim Arbeiten unter DOS habe ich mir aus Versehen die Datei COMMAND.COM gelöscht. Beim Neustart des Rechners startet DOS nicht mehr bzw. gibt eine Fehlermeldung aus. Woher bekomme ich nun eine neue Version dieser Datei?

(Mike Gemünde, Wolfheim)

! Die Datei COMMAND.COM gehört mit den versteckten Systemdateien MSDOS.SYS und IO.SYS zu den wesentlichen DOS-Dateien, ohne die das System nicht lauffähig ist. Bei einer Installation von DOS werden diese automatisch erzeugt, können jedoch auch nachträglich installiert werden. Dies geschieht über das DOS-Kommando SYS, gefolgt von einem Laufwerksnamen. Bei solchen Problemen hat sich eine Bootdiskette bewährt, die durch den Befehl FORMAT A: /S erzeugt wird. Kopieren Sie auf diese Diskette aus dem Verzeichnis DOS die Datei SYS.COM, so können Sie die Festplatte jederzeit wieder mit einem bootfähigen DOS bespielen. Haben Sie keine Bootdiskette, hilft nur die Neuinstallation von DOS mit den Originaldisketten.

32 Bit-Festplattenzugriff

? Bei der Installation von Myst bekam ich eine Meldung, die auf eine mögliche Inkompatibilität des Dateizugriffes mit dem 32 Bit-Festplattenzugriff unter Windows hinweist. Was soll ich tun?

(Sergej Bachmann, Rellingen)

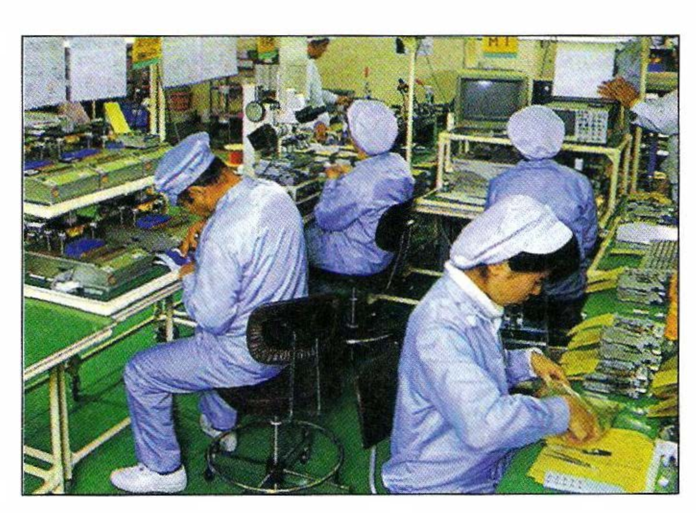
! Unter Windows 3.11 findet sich in der Systemsteuerung ein Kontrollfeld für erweiterte 386-Einstellungen. Hier können Sie Windows veranlassen, unter Umgehung von DOS und BIOS direkt mit einem eigenen Treiber auf die Festplatte zuzugreifen. Neben den Geschwindigkeitsvorteilen, die der 32 Bit-Zugriff mit sich bringt, lassen sich hiermit überhaupt erst DOS-Applikationen in den virtuellen Speicher auslagern. In Ihrem Falle sollten Sie den 32 Bit-Zugriff vorübergehend ausschalten, was direkt in dieser Dialogbox geschieht.

Der an dieser Stelle ebenfalls anwählbare 32 Bit-Dateizugriff hat wieder eine andere Funktion. Dieser steht erst mit Windows for Workgroups 3.11 zur Verfügung und ersetzt einen unter DOS installierten Software-Cache wie beispielsweise Smartdrive.

Erste Hilfe direkt vom Hersteller

PC Games Hotline

Bereits seit 1954 fertigt der japanische Industriekonzern Mitsumi elektronische Bauteile. 1995 sind es rund 30.000 Angestellte, die weltweit für Mitsumi tätig sind. Zu den bekannten Produkten gehören neben Diskettenlaufwerken und Tastaturen natürlich auch CD-ROM-Laufwerke.



Zur Kundenbetreuung unterhält Mitsumi in Deutschland ein Supportcenter, das Ihnen bei Fragen zu Installation und Betrieb der CD-ROM-Laufwerke zur Verfügung steht. Die Hotline erreichen Sie unter der Rufnummer (02405) 18026 werktags in der Zeit von 13 bis 18 Uhr. Insgesamt vier Leitungen sind unter dieser Nummer geschaltet, über die der Support für ganz Europa - natürlich auch deutschsprachig - abgewickelt wird. Anfragen können aber auch per Fax geschickt werden, die Nummer hierfür lautet (02405) 91145. Bitte geben Sie bei schriftlichen Anfragen immer eine Telefonnummer an, unter der Sie tagsüber erreichbar sind. In der Vergangenheit hat sich gezeigt, daß viele schriftliche Anfragen mit einem kurzen Telefonat unbürokratischer und schneller beantwortet werden können. In der Mailbox, die unter der Nummer (02405) 92199 einen V.34-Zugang bietet, finden Sie schließlich alle aktuellen Treiber für die CD-ROM-Laufwerke von Mitsumi.

Häufige Fragen aus der Hotline

? Bei meinem CD-ROM-Laufwerk ist noch innerhalb der Garantiezeit ein Defekt aufgetreten. Kann ich das Laufwerk direkt an Mitsumi zur Reparatur einsenden?

! Sie sollten in jedem Fall mit Ihrem Händler Kontakt aufnehmen, der Ihnen das Gerät verkauft hat. Dieser kann vielleicht schon eine Fehlerdiagnose erstellen oder auf eine eventuelle Fehlbedienung hinweisen. Der Händler ist auch Ihr Ansprechpartner, wenn es um Garantie- und Reparaturleistungen geht.

? In meinem PC sind bereits zwei IDE-Festplatten eingebaut, für das IDE-CD-ROM-Laufwerk ist damit kein Anschluß mehr übrig. Bietet Mitsumi auch direkt eine Interface-Karte an, mit der ich das CD-ROM-Laufwerk noch anschließen kann?

! Unter der Bezeichnung MTM-2183 M kann ein solcher Enhanced-IDE-Controller im Fachhandel oder in Ausnahmefällen auch direkt von Mitsumi bezogen werden. Bis zu vier IDE-Laufwerke, also Festplatten oder CD-ROM-Laufwerke, können an diesen Controller angeschlossen werden.

? Ich bin mir nicht sicher, welche Treiberversion in meinem System installiert ist. Welche Möglichkeiten gibt es, dies herauszufinden?

! Die einfachste Methode ist natürlich, während des Bootvorgangs die Bildschirmausgabe zu beobachten. Geht Ihnen das zu schnell, drücken Sie STRG-S oder PAUSE, um die Ausgabe anzuhalten; weiter geht's dann mit STRG-Q. Weiterhin ist die Versionsnummer in der Regel auf der Treiberdiskette zu finden, und schließlich liefert auch das Erstellungsdatum der Datei einen Hinweis darauf, wie aktuell der jeweilige Treiber ist.

? Ich habe offenbar eine etwas ausgefallene Soundkarte, denn das CD-Audiokabel des Mitsumi-Laufwerkes läßt sich auf der Karte nicht anschließen. Gibt es noch weitere Audio-Kabel von Mitsumi?

! Leider nein, denn bei der Menge von Soundkarten ist es für einen Hersteller reichlich schwierig, ein passendes Kabel für wirklich jede Karte anzubieten. Viele Anbieter von Elektronikzubehör haben jedoch Universalkabel im Programm, die mit fast allen Kombinationen von CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte zusammenarbeiten. Stimmt nur die Steckerbelegung nicht überein, können Sie mit Hilfe einer Stecknadel die Kabel aus dem Stecker herausholen und in der richtigen Position wieder einsetzen. Da bei einer Verpolung des Audiokabels kein Schaden angerichtet werden kann, können Sie die richtige Belegung auch durch einfaches Ausprobieren herausfinden.

Christian Späthe ■

Die aktuellen Treiberversionen

Laufwerk	DOS, Windows	OS/2 Warp	Linux
FX001DE, FX300, FX400	1.35	23.02.95	Kernel 1.2
FX001, FX001D	1.22	1.10	Kernel 1.2

COMING UP!

Schatten des Imperiums



Battle Isle 3 wirft seine Schatten voraus: Echte 32 Bit-Technologie, die erstmals die Fähigkeiten von Windows 95 unter Beweis stellen und Windows 3.1 voll ausnutzen wird, soll Schatten des Imperiums zu einem ebenso großen Erfolg machen wie die beiden Vorgänger. Dank der Microsoft WinG-Grafikbibliothek entstanden beeindruckende 3D-Animationen mit unglaublich detaillierten Texture Mapping-Einheiten. Interessant dürfte u. a. werden, wie diesmal die Steuerung und die Netzwerk-Einbindung gelöst wurden. Der PC Games-Review wird diese drängenden Fragen beantworten und natürlich auch Story, Musik und die Gegner-Intelligenz berücksichtigen.

Deutschland, Deine Spiele-Hersteller

In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen in einem umfassenden Special zusammen mit Attic, Blue Byte, Ascon, Sunflowers, Ikarion, Starbyte, Software 2000, Greenwood Entertainment, reLINE und weiteren Entertainment-Profis beweisen, zu welchen Top-Produkten die deutsche Spiele-Industrie fähig ist. Interviews mit prominenten Branchenkennern wie Guido Henkel, Carsten Wieland oder Ralph Stock sind ebenso vorgesehen wie ein Ausblick auf kommende Hits (u. a. Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva, Albion, Monsterize). Auch die Werbespiel-Szene, eine typisch deutsche Domäne, wird dabei nicht zu kurz kommen.

Dime City

Die spaßige Wirtschaftssimulation von Starbyte dreht sich um vier Unternehmer (darunter ein Sarg-Hersteller und ein Keks-Produzent), die eine düstere Großstadt unter ihre Kontrolle bringen wollen - und das mit nicht ganz legalen Mitteln. Bei der schrägen Mischung aus Mad News, SimCity und Der Clou plant man u. a. Banküberfälle und baut sein Imperium mit Bordellen und anderen „Zweigstellen" aus. Das Spiel von CyberDine Productions wird cartoon-artige VGA-Grafiken und -Animationen von Carsten Wieland („Bazooka Sue") beinhalten. Neben dem gründlichen Test haben wir ein Porträt über die Programmierer geplant und zeigen anhand von exklusiven Work-in-Progress-Bildern die Entstehung des Spiels.

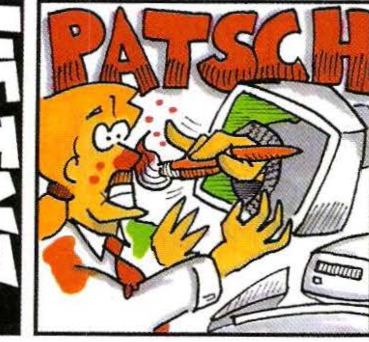
Fade to Black



Große Erwartungen setzen wir in den Nachfolger von Another World und Flashback, in dem erneut Geheimagent Conrad Hart die Hauptrolle spielen wird. Wechselnde Perspektiven im Stile der Alone in the Dark-Trilogie oder Ecstatica sollen noch mehr Action ins Spiel bringen. In der Tat sieht die Beta-Version des potentiellen Delphine-Hits bereits sehr verheißungsvoll aus - insbesondere die optional aktivierbare SVGA-Option (ein Fall für Pentium-PCs) läßt das Endzeit-Szenario filmreifer denn je wirken. Eine Flut von Puzzles wird den Fans anspruchsvoller 3D-Adventures nicht nur flinke Finger, sondern auch eine gehörige Portion Gehirnschmalz abverlangen.

Die nächste PC Games erscheint am 6. September im Zeitschriftenhandel!

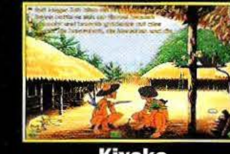


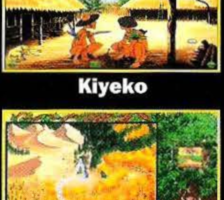






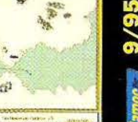



Kiyeko


Kingdom


Command & Conquer


The Vortex


Atlas



PC Games CD-ROM

9/95

INHALT

Demos

Apache Longbow
Kiyeko
Crusade
Kingdom
Command & Conquer
Teaser
The Vortex
Darker
Lemmings 3D
Atlas
Fade to Black

Shareware

Beat the Bomb
World War II
Wibbles
Creep Clash
Kokei
Verrückte Diamantmine
Nejilian Flux

Updates

Frontier - First Encounters
V05 Floppy-Update
Frontier - First Encounters

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 0911/305030. Haben Sie Fragen zu einem Spiel? Dann wenden Sie sich an unsere Spiele-Hotline: 0911/6427762


Apache Longbow


Crusade

V05 CD-Update
Machiavelli V1.1
Virtual Pool Video Driver Update
Descent Vollversion V1.4
Super Street Fighter Turbo V05 Floppy-Update
Super Street Fighter Turbo V05 CD-Update
USS Ticonderoga Update
Harpoon 2 Update
Renegade V1.1
Daedalus Encounter V1.2
Zephyr V1.1
Virtual Pilot Test-Disketten Update
PC Games Cheat Update 7/95
NBA Live 95 Pro Audio Spectrum Update
Klik & Play US-Version 1.1
The Journeyman Project Turbo Fix

Specials

Soundkarten-Treiber Teil 1

9/95

PC Games CD-ROM